
64 Player
Cette publication est totalement indépendante de Nintendo
CADEAU
Les calques magiques
Printemps
Été
Automne
Hiver
BANJO & KAZOOIE
Les plans complets
ISSN : 1282-7738 248 FB 10 FS 238 FL 9,75 SC
L 5301 - 4 - 34,00 F - RD
Vol. 4
34F

Y SONT MIGNONS,
Y SONT GENTILS.





MAIS VAUT MIEUX
PAS LES CHAUFFER.

CHAUD DEVANT, CHAUD DERRIÈRE, CHAUD PARTOUT !
VOICI BANJO & KAZOOIE, LE NOUVEAU DUO D'ENFER,
QUI NE TIENT PAS UNE SECONDE EN PLACE.
NORMAL, VU LE NOMBRE DE MÂCHOIRES BÉANTES,
DE GRIFFES ACÉRÉES, D'ARMES AFFÛTÉES
QUI EN VEULENT À LEURS POILS ET À LEURS PLUMES.
FRILEUX ET MAUVIETTES, S'ABSTENIR.

NINTENDO64

Édito

ENFIN un nouveau jeu digne de ce nom à décortiquer dans 64 Player ! Proche du désespoir, toute l'équipe, désœuvrée, se demandait si ce jour allait arriver... À tel point que Manu, notre dessinateur fou, commençait à repeindre les plafonds de la rédac' pour ne pas perdre la main ! Heureusement, le voilà ce nouveau hit que nous attendions tous, et il s'appelle : **Banjo-Kazooie.**

Dans la lignée de Mario, ce petit bijou que l'on doit à Rare (GoldenEye, Diddy Kong Racing...) va en éclater plus d'un. En tout cas, à la rédac, il fait l'unanimité : Banjo, c'est le top du top ! Du coup, sans l'ombre d'une hésitation, nous vous avons préparé un dossier plus que complet avec, comme d'hab', des plans inédits, toutes les soluces, les astuces ainsi que les nombreux secrets. Plus la « touche » interactive : les calques magiques qui, nous l'espérons, vous satisferont pleinement.

Allez, je vous laisse entre de bonnes pattes, celles d'un Castor émérite qui s'est occupé avec brio (et Manu !) du cas Banjo-Kazooie. Quant à nous, vous l'avez compris, on se retrouve dès qu'un autre bon soft pointe son nez.

El Didou

64 *Player* est une publication de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION.
19, rue Louis-Pasteur
92100 Boulogne.
Tél. : 01 41 10 20 30
Fax : 01 46 04 80 57.
E-Mail : player@imaginet.fr
08 36 68 77 33 - 3615 PLAYER ONE (Jeux, astuces).

Directeur de la publication Alain KAHN.

Directeur des rédactions Pierre VALLS.

Rédacteur en chef Guillaume LASSALLE.

Secrétaires de rédaction Florence LE DERF, Christophe VERRON.

Rédaction Jean-Marc DELPRATO, Stéphane PILET, Christophe POTTIER; Denis ADLOFF.

Conception graphique, maquette Laurent CYSSAU
Illustrations Emmanuel VEGLIONA.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 10 20 40.
Fax : 01 46 04 80 61.
Responsable marketing/publicité Perrine MICHAELIS.
Assistante marketing Stéphanie LEGENDRE.
Chef de publicité Delphine JACONO.
Assistante de publicité Catherine MARÉCHAL.

SERVICES EN LIGNE
Coordination Lionel KAPLAN
Rédaction hot-Line Christophe MOLIGNIER.

FABRICATION
Responsable de la fabrication Annie TEINTURIER

Photogravure numérique Pi-M - Boulogne.
Impression LA SNIL 60700 Fleurines

Service anciens numéros B.I.I. BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex.
Tél. : 03 44 69 26 26.

Service des ventes DISTRI MEDIAS (réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Denis ROZES.
Tél. : 05 61 43 49 53.

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 000 000 F RCS Nanterre B 341 547 024.
Président-directeur général Alain KAHN.
Responsable financière et comptable Sylvie BRUTINAUD.
Comptabilité et administration Karine MÉRELLE.
Secrétariat Maï MARCELIN.

Distribution MLP.
Dépôt légal : janvier 1998

Ce numéro comporte un jeu de trois calques transparents, non folioté, broché dans le magazine.
Illustration : Emmanuel Vegliona.



F-1 WORLD GRAND PRIX

Le Guide des Jeux

Que les passionnés de Formule 1 se réjouissent : ce jeu de qualité signé Nintendo, après être sorti aux USA, devrait rapidement débarquer en Europe. Faites chauffer la gomme !



En mode Time Trial, vous pouvez activer le ghost du meilleur tour, ou bien d'un instructeur qui vous montre les bonnes trajectoires.



Le circuit bonus est délirant ! Il emprunte de grands ponts ainsi qu'un tunnel tracé dans un volcan.



Quand vous avez fini le jeu, deux bolides vous permettent de goûter de nouvelles sensations à plus de 650 km/heure !

Jusqu'à présent, F1 Pole Position 64 (ou Human Grand Prix) était le seul jeu de Formule 1 sur N64. Et si le soft a fait les beaux jours de la Super Nintendo, du temps de sa splendeur, il n'en a pas été de même sur la 64 bits. On a eu droit à une véritable catastrophe ambulante : jouabilité dénaturée, graphismes plus que dépouillés... bref, la totale !

F-1 World Grand Prix, sans être exempt de défauts pour autant, est un véritable petit bijou. Ce soft dispose de la fameuse licence officielle de la FIA qui lui permet d'exploiter tous les noms des pilotes, ainsi que des sponsors présents sur les monoplaces et au bord des pistes. Seul Jacques Villeneuve ne porte pas son vrai nom, mais on peut le renommer. D'autre part, F-1 WGP reprend les données de la saison 97 ; les circuits sont très fidèles aux originaux (tracés mais aussi dénivelés) et les graphismes de grande qualité. Mais ce n'est pas tout : sa durée de vie est excellente. Outre le jeu à deux et les traditionnels modes Exhibition et Championnat, un mode Challenge, inédit, vous fera revivre seize scénarios très intéressants, qui mettent en scène des faits survenus lors de la saison précédente. Le pilotage diffère selon le niveau de difficulté, mais reste toujours d'un réalisme à toute épreuve. Bref, les puristes seront comblés, d'autant plus que le jeu propose une multitude d'options et de réglages. Et, comme dans tout soft signé Nintendo, vous aurez droit à quelques surprises quand vous terminerez les différents modes de jeu. Un circuit bonus, par exemple, ou encore un mode Gallery qui vous permettra de mater à loisir tous les bolides, dans un environnement en 3D temps réel.

Au chapitre des défauts, signalons simplement que l'animation aurait pu être plus rapide... Mais avec tous ses atouts, pour nous, c'est clair, F-1 World Grand Prix va faire un carton lors de son arrivée en Europe.

Éditeur : Nintendo
Sortie France : fin 98

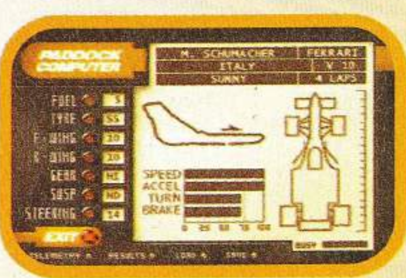


Sous la pluie, la visibilité est réduite, et vous découvrirez certains virages au dernier moment.



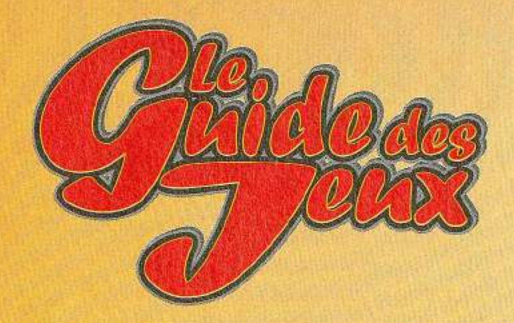








L'environnement des circuits est impressionnant en qualité mais aussi en précision. Du bon boulot !



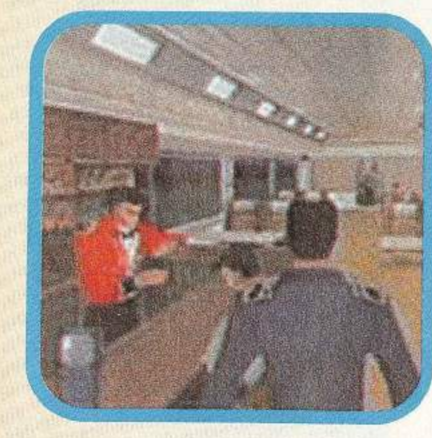
MISSION IMPOSSIBLE

Dans la série « On l'attendait depuis belle lurette », Mission Impossible n'est pas le dernier ! Le petit protégé du « tatou » capricieux arrivera fin septembre dans vos boutiques... Enfin !

Souvent comparé à Golden-Eye, Mission Impossible n'a pourtant pas grand-chose à voir avec le Doom-like de Rare. La seule particularité commune à ces deux titres est qu'ils sont tous les deux inspirés de longs métrages. Dans Mission Impossible, on ne joue pas en vue subjective, mais comme dans Mario ou Banjo. En clair, on voit le perso que l'on dirige ! Quant au genre, il reste axé action, même si quelques passages d'aventure viennent enrichir les niveaux. Votre mission consiste à remplir différents objectifs : usurper l'identité d'un soldat, prendre contact avec des agents, assurer la protection des membres de votre groupe, retrouver des documents... bref, le train-train quotidien de l'espion en goguette ! Graphiquement, le jeu n'est pas vilain, sans être pour autant à la hauteur de nos espérances... L'animation n'a rien non plus d'extraordinaire et la jouabilité laisse à désirer, surtout pendant les combats. Et, pourtant, Mission Impossible reste tout de même séduisant grâce à la variété et à l'originalité de ses missions. On attend donc d'en voir un peu plus pour donner un avis définitif. Et, s'il en vaut vraiment la peine, nous n'hésiterons pas à lui consacrer un dossier complet.







Éditeur : Infogrames
Sortie France : fin septembre

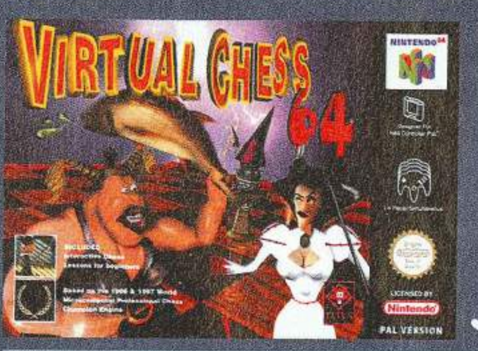














Le Guide des Jeux

F-ZERO X

Vous désiriez un jeu speed, nerveux, excitant, jouissif, qui mette vos nerfs à rude épreuve et qui vous empêche de dormir la nuit... Ne cherchez plus, c'est F-Zéro X qu'il vous faut !

Depuis le lancement de la Nintendo 64, on attendait avec une grande impatience, voire même de la fébrilité, la suite de F-Zéro, LE jeu de la Super Nintendo — celui qui, à l'époque, a scotché tout le monde avec le fameux Mode 7. Autant vous dire que l'ambiance était tendue à la rédaction au moment de démarrer le jeu. L'angoisse d'être déçus nous tenaillait... Logique, car depuis un petit moment, les hits sur la N64 se font rares ! Hé bien, nous voilà rassurés : F-Zéro X est une excellente surprise. Il est tout simplement scotchant ! Nintendo a réussi à rendre le jeu aussi étonnant qu'il l'était à l'époque de la Super Nintendo.

L'animation est d'une rapidité et d'une fluidité encore jamais vues (même WipEout 64 n'est pas aussi rapide). Quant à l'action, elle mène le joueur à un niveau de tension rarement atteint dans des jeux de course. Au chapitre des nouveautés, citons l'apparition de tunnels et de tubes sur lesquels il sera possible d'exécuter des 360°. F-Zéro X va vous mettre sens dessus dessous, ça c'est sûr ! Et, en plus, il sera possible de jouer jusqu'à quatre joueurs. Alors, guettez son arrivée, il ne faut surtout pas la manquer !

Éditeur : Nintendo
Sortie France : octobre





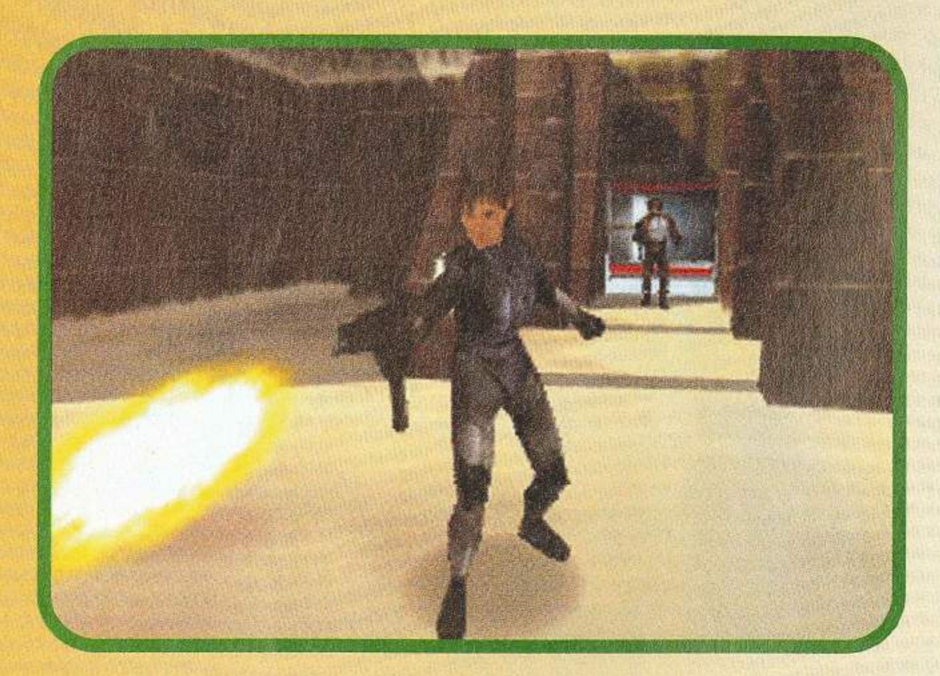


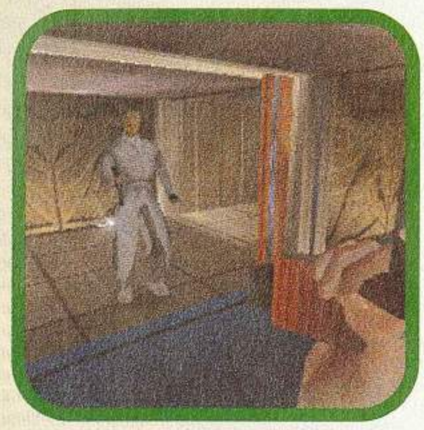




PERFECT DARK

Rare à qui l'on doit, entre autres, GoldenEye et Banjo-Kazooie, nous annonce un nouveau titre qui fait déjà beaucoup parler de lui : Perfect Dark.





Entre deux jeux « mimi », Rare travaille sur un nouveau Doom-like aussi violent que GoldenEye. C'est d'ailleurs le moteur de ce dernier qui a été utilisé pour ce nouveau titre. Très bonne nouvelle étant donné qu'il n'y avait pas grand-chose à revoir sur le jeu de Bond !
Ici, l'action se déroule dans le futur, en 2023 pour être exact. Et, pour ne pas changer les bonnes habitudes, on fait appel à vos services pour sauver le monde... Vous incarnez Joanna Dark, une nouvelle héroïne musclée prête à faire de l'ombre à Lara Croft. Nous n'avons pas encore pu jouer au jeu, mais la vidéo des quelques niveaux visibles laisse rêveur. Les graphismes sont tout bonnement sublimes et l'animation des persos sans failles apparentes. L'éditeur annonce de nouvelles armes, des niveaux encore plus compliqués et des ennemis intelligents à l'instar de ceux de GoldenEye. Alors, nous, à la rédac', on ne pense plus qu'à ça et on attend avec impatience l'arrivée de Perfect Dark. Et, maintenant, nous prions le dieu du paddle pour que ce jeu sorte avant 2023 !

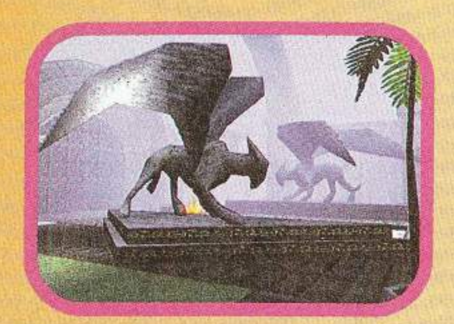
Editeur : Rare
Sortie France : N. C.

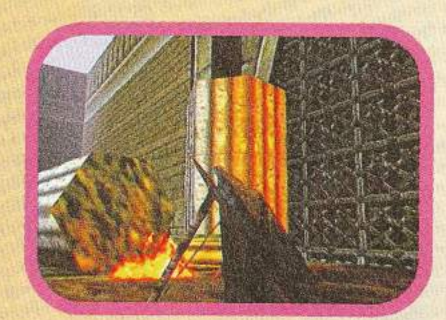




Le Guide des Jeux — TUROK 2

En attendant Perfect Dark, dont la date de lancement est pour le moment inconnue, Acclaim propose de buter à nouveau du dinosaure avec la suite du brillant Turok.







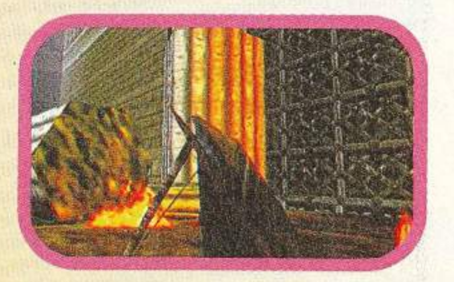
TUROK, pour ceux qui ne connaissent pas (houh !), est un Doom-like qui vous glisse dans la peau d'un indien, pas content, qui élimine toutes celles et ceux qui lui barrent la route. Graphiquement, ce second volet est bien au-dessus du premier. Les textures sont beaucoup plus soignées et le terrible effet de brouillard qui nuisait quelque peu à Turok 1 se fait, ici, nettement plus discret. D'après ce que nous en avons vu, le territoire à parcourir semble beaucoup plus vaste et devrait être truffé d'une pléiade d'ennemis. Traqueurs de dinos, soyez prêts pour l'ouverture de la grande chasse annuelle!

Éditeur : Acclaim
Sortie France : fin 98











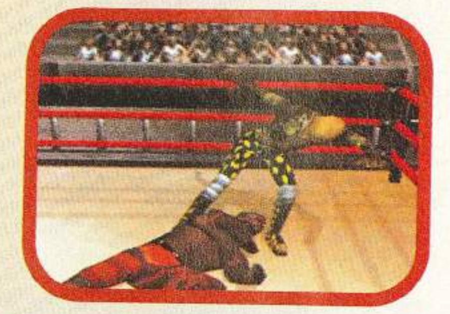
WWF WARZONE

Acclaim et le catch… c'est une longue histoire d'amour, avec des hauts et des bas. Ainsi, après avoir longuement stagné, l'aspect technique de ses softs évolue, en bien !

FACE À un convaincant WCN VS WCO, signé THQ, Acclaim avait du boulot pour hisser son prochain jeu de catch au niveau de son concurrent. Le message a été compris : WWF Warzone est à la hauteur de ce que l'on était en droit d'attendre. C'est un bijou d'animation et de sauvagerie avec de multiples modes de jeu. Et pour la première fois, dans le genre, une option permet de créer un catcheur et de le personnaliser pour l'intégrer aux stars de la WWF. Le nombre de paramètres est tel que l'on a vraiment de quoi se fendre la tronche ! Imaginez : un maigrichon à la tronche de Rosewell ou, encore un bibendum ultra-kitch. Mais, à l'instar de ses prédécesseurs, WWF Warzone reste avant tout un jeu d'ambiance, idéal à plusieurs !







Éditeur : Acclaim
Sortie France : fin septembre





ISS '98

Avec sagesse, Konami a laissé les éditeurs entrer dans la guerre du Mondial, à coups de simulations plus ou moins réussies, se réservant pour cette rentrée. Ce choix s'avère payant : l'édition 98 d'ISS sort vainqueur de cet été footballistique.



Les volets d'ISS se suivent et, il faut bien le reconnaître, se ressemblent. Hé oui, on ne change pas une équipe qui gagne ! Le moteur 3D du jeu reste donc identique au précédent volet. On note cependant l'ajout de nouvelles animations qui donnent une touche encore plus réaliste aux rencontres.

L'aspect tactique, déjà très complet, permet par ailleurs d'affiner le paramétrage de la défense. Quant à la jouabilité, pas de surprise, c'est le must ! Bref, si vous aviez misé sur Pro Foot Contest ou Coupe du Monde, oubliez, et engagez-vous aujourd'hui pour le meilleur.

Éditeur : Konami
Sortie France : disponible

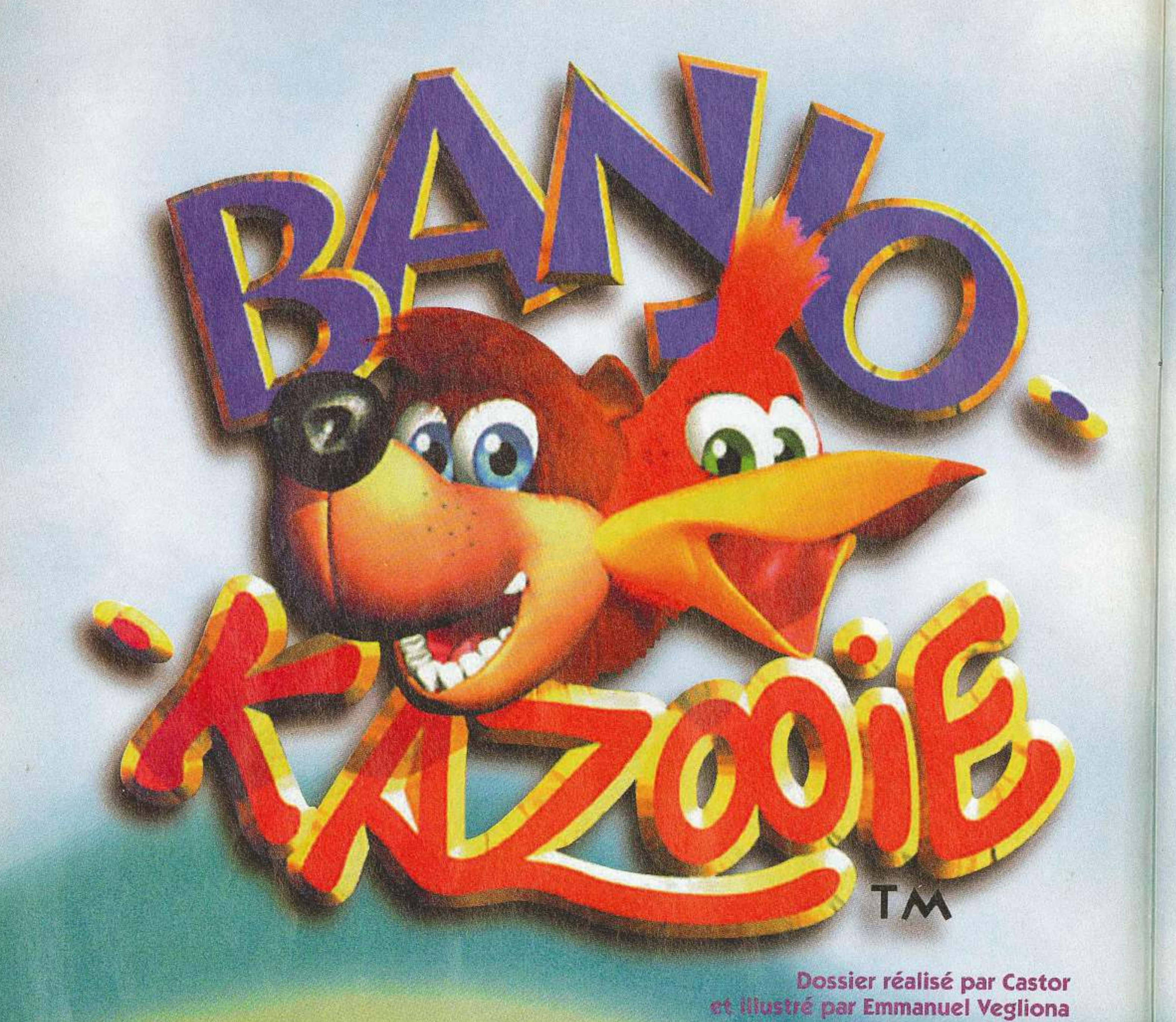












Dossier réalisé par Castor
et illustré par Emmanuel Vegliona

Même si Mario ne fait pas encore figure d'ancêtre, le dernier volet de ses aventures commence à dater un peu... Pour satisfaire notre grand appétit de joueurs, il nous fallait donc quelque chose de neuf et de grand... Ce Banjo-Kazooie ne nous a pas déçus : il s'impose comme son digne successeur ! Son univers féerique et ses défis originaux offrent bien plus qu'une simple solution de compromis... C'est une épopée fantastique et complexe qui méritait bien des plans complets !

SI ON VOUS avait dit que que vous passeriez vos soirées en compagnie d'un courageux ours (Banjo) et d'un piaf orgueilleux (Kazooie), l'auriez-vous cru ? Pourtant, c'est à travers ces deux personnages que vous allez vivre une formidable aventure, digne des plus grands contes de fées... Qu'il est bon, parfois, de se laisser prendre au jeu et de se faire guider par des héros si attachants !
Qu'il est difficile de faire la grasse matinée lorsque votre petite sœur crie d'impatience et lorsque les nouveaux voisins sont bruyants ! Mais, au fait,


Poisson malade cherche jeune ours pour relation complice et plus si affinités...


Bottles sera votre fidèle conseiller.

qui sont-ils, ces nouveaux voisins ? Ah oui, une sorcière un peu remuante qui se prend pour la plus belle ! Pas de quoi en faire une histoire... on peut dormir encore un peu. Mais, soudain, un vacarme épouvantable vous tire des bras de Morphée. Tooty, votre petite sœur, vient de se faire enlever ! Votre sang ne fait qu'un tour, et vous vous emparez de Kazooie, votre oiseau fétiche. Vous êtes déjà sur le pied de guerre, prêt à récupérer votre sœur chez ses ravisseurs. Une journée bien remplie s'annonce.

UN DUO DE CHOC

Avec tout le miel que vous avez certainement ingurgité et votre début de sieste, vos membres sont quelque peu engourdis ! Un peu d'exercice s'impose ! Justement, Bottles, une sympathique taupe, va prendre les choses en main pour s'occuper de vous. En qualité de professeur émérite, il vous apprendra, au cours de votre périple, tous les mouvements que vous devrez maîtriser pour vous défendre et vous sera toujours d'un précieux conseil.

D'emblée, la qualité première de ce jeu est perceptible : il est construit de manière très progressive et très didactique. On a véritablement le sentiment d'évoluer en même temps que les personnages, de les voir vivre. Mine de rien, c'est très nouveau ! Les neuf mondes que vous allez explorer sont d'une richesse inouïe, et d'une conception sans faille. Dans de superbes décors, toujours très originaux, vous allez devoir récupérer cent pièces de puzzle, vous permettant ainsi de sauver votre chère sœur... L'immensité de la quête que vous entreprenez est donc à la mesure du talent de l'équipe de développement de Rare. Banjo-Kazooie va s'avérer être une expérience... unique !


Que diriez-vous d'une petite bronzette sur une plage de sable fin ?


Des dédales extrêmement périlleux vous attendent dans Banjo-Kazooie.



Des décors d'épouvante parsèmeront votre périple.

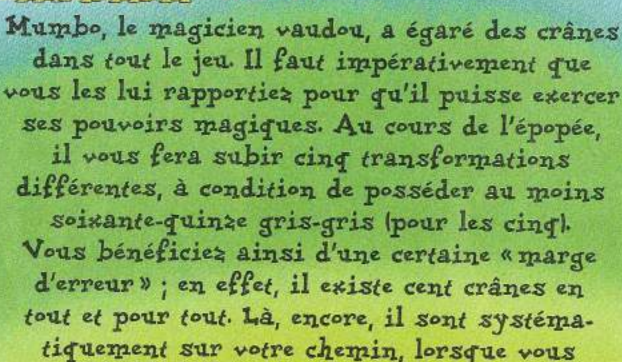
UNE VÉRITABLE SYMPHONIE

Cent notes de musique sont disséminées dans chaque monde de Banjo-Kazooie. Au cours de l'aventure, vous pourrez donc en récupérer 900. Dans le château de la sorcière, vous devrez posséder un certain nombre de notes pour franchir des portes. Ainsi, pour finir le jeu, vous aurez besoin d'au moins 810 notes. Néanmoins, si vous en possédez 884, vous pourrez doubler votre énergie lors du combat final. Mais ne vous inquiétez pas, les notes de musique sont toujours placées sur le chemin des pièces de puzzle ; si vous récupérez ces dernières, vous obtiendrez certainement un nombre maximal de notes. Dans les derniers niveaux, les notes sont mieux dissimulées. N'oubliez donc pas d'explorer chaque recoin du paysage, de briser des huttes, des fenêtres, voire des hublots !



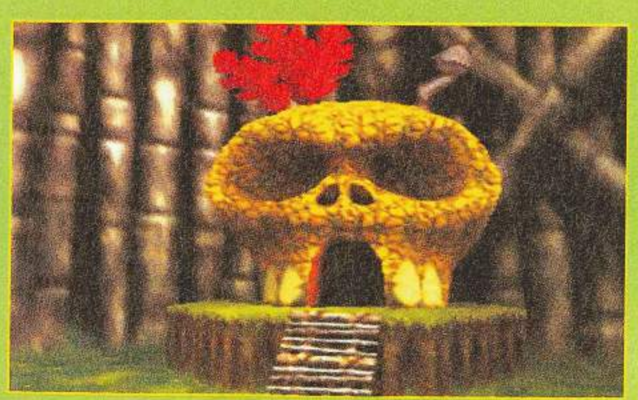


LES GRIS-GRIS DE MUMBO



Mumbo, le magicien vaudou, a égaré des crânes dans tout le jeu. Il faut impérativement que vous les lui rapportiez pour qu'il puisse exercer ses pouvoirs magiques. Au cours de l'épopée, il vous fera subir cinq transformations différentes, à condition de posséder au moins soixante-quinze gris-gris (pour les cinq). Vous bénéficiez ainsi d'une certaine « marge d'erreur » ; en effet, il existe cent crânes en tout et pour tout. Là, encore, il sont systématiquement sur votre chemin, lorsque vous récupérez les pièces de puzzle. Certains d'entre eux peuvent être dissimulés : là aussi regardez donc bien derrière les buttes, les huttes de Mumbo ou les crocs des plantes carnivores.

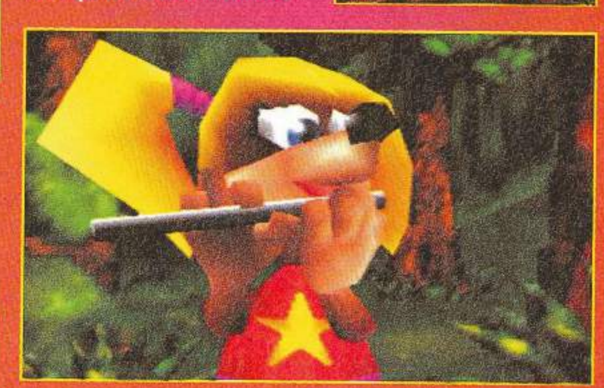




ATTENTION LES OREILLES !!!

Banjo-Kazooie possède un environnement sonore très travaillé. Les musiques, par exemple, varient en fonction du degré d'action en cours. Si vous vous trouvez au fond de l'eau, une musique lente et douce vous bercera, tandis que si vous êtes en plein combat, le fond musical sera plus entraînant. Les bruitages, aussi, ont leur importance. Les Jinjos vous sifflent lorsque vous êtes proche d'eux : un excellent moyen de débusquer ces oiseaux lorsqu'ils sont enfouis dans des jarres ou derrière des caisses. Au cours du quiz, à la fin du jeu, la sorcière vous posera des questions sur cet environnement sonore, justement. Soyez donc attentif à tous les sons qui pourraient intervenir durant une partie : musiques dans les niveaux, ou bruitages lorsque vous récoltez des objets.











LES CODES SECRETS

Durant une partie, revenez dans votre maison, à l'extérieur du château de la sorcière. Admirez le portrait de Bottles en pressant la touche C-Haut. La taupe vous proposera un jeu, doté de prix assez particuliers : des codes secrets qui influent sur l'apparence de Banjo et Kazooie ! Pour les obtenir, il faut résoudre sept puzzles d'affilée, représentant diverses scènes du jeu. Les premiers puzzles sont relativement simples : les pièces, situées sur le pourtour de l'écran, sont bien placées et vous n'avez pas besoin de les tourner. Les choses se compliquent un peu par la suite : les tableaux n'ont que très peu de couleurs et de motifs, et les pièces sont dans le désordre. Ne paniquez pas ! Vous avez autant d'essais que vous le désirez, tant que vous ne sortez pas de votre maison.

- Inscrivez **BOTTLESBONUSONE** dans le château de sable de la Baie du Trésor et Banjo aura la grosse tête.



- Avec **BOTTLESBONUSTWO**, ce sont les mains et les pieds de Banjo qui prennent de l'ampleur.



- Si vous tapez **BOTTLESBONUSTHREE**, Kazooie prendra du poids.



- **BOTTLESBONUSFOUR** rendra Banjo minuscule.
- Quant à **BOTTLESBONUSFIVE**, il cumulera le deuxième et le quatrième codes.
- Avec **BIGBOTTLESBONUS**, Banjo et Kazooie auront une taille surréaliste !



- Pour annuler ces codes, tapez simplement **NOBONUS**.
- Tentez le dernier puzzle et vous obtiendrez le code suivant : **WISHYWASHYBANJO**. Vous vous transformerez carrément en machine à laver ! Mais – autant vous l'avouer –, à part votre apparence, rien d'autre n'aura changé. Vous posséderez toujours les mêmes mouvements, et vous rencontrerez les mêmes adversaires.



SPÉCIAL JOUEUR EN DÉTRESSE

Si vous manquez de vies, rendez-vous dans le Marais Moisi. Transformez-vous en crocodile et pénétrez à l'intérieur du gigantesque alligator. M. Vile vous attend, avec les mêmes défis. En cas de réussite, vous remportez trois vies d'un coup ! De quoi bien remplir votre escarcelle... Tentez ce challenge après avoir appris à vous servir des chaussures de sport. Ces dernières, qui se trouvent à l'intérieur de l'alligator, vous assureront la victoire. Au cours de l'aventure, vous avez énormément besoin de plumes et d'œufs.



Si vous avez récupéré les trois codes offerts par les grimoires (voir page suivante) vous pouvez entrer le mot **BREGOLDUFEATHERGGS** dans le château de sable de la Baie du Trésor. C'est peut-être relativement abscons, mais cela remplit tout de même vos réserves au maximum ! Si vous n'avez pas encore rencontré les livres, vous pouvez vous rendre dans le niveau de la maison hantée, derrière l'église. Un vitrail est à votre effigie : passez au travers. Une salle remplie de plumes et d'œufs vous attend.





LES TROIS GRIMOIRES

Dès que vous aurez fait un tour sur la plage de la Baie du Trésor, vous pourrez trouver trois livres de sorts magiques (Cheato), dans le château de la sorcière. Ceux-ci, pas vraiment copains avec Gruntilda, vous livrent les secrets de la sorcière : trois codes, à inscrire dans le château de sable du deuxième monde.

Le premier livre se trouve près de l'entrée du Marais Moisi. Lorsque vous pénétrez dans cette salle, passez dans le petit tuyau, à gauche. À l'intérieur, vous obtiendrez des bottes vous permettant de vous déplacer — un instant — dans le marécage. Rendez-vous alors dans l'étroit tunnel derrière l'entrée du marais ; vous arriverez dans un paysage enneigé. Gravissez la petite butte, à l'aide du Turbo Sprint et brisez le rocher qui bouche le tunnel (grâce au « becassaut »). Dans le marécage, demandez à Mumbo de vous métamorphoser en alligator. Retournez dans l'environnement hivernal précédent : votre petite taille vous permettra de franchir le tunnel dégagé auparavant. Vous rencontrerez le premier Cheato qui vous livre le code suivant : **BLUEEGGS** (200 œufs au lieu de 100).

Le deuxième livre se cache près du Manoir du Monstre Malsain, sur la corniche surplombant la lave. Dans le niveau de la maison hantée, transformez-vous en citrouille. Sortez du niveau et continuez de gravir l'étroite corniche, au-dessus de l'étang de lave. Le passage y est très délicat ; aussi, n'oubliez pas de varier les angles de caméra pour faciliter votre progression. Brentilda vous attend au sommet de cette salle pour vous livrer de nouveaux secrets. Préférez-lui la minuscule porte, à ses côtés. Derrière, vous trouverez le second livre de sorts et son mot clé : **REDFEATHERS** (100 plumes rouges au lieu de 50).

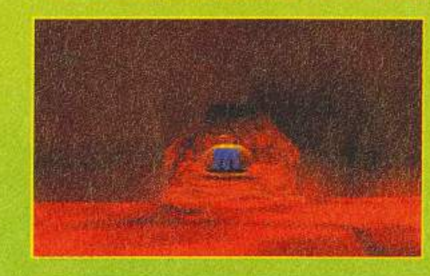






















Le troisième, et dernier livre, repose près de la Baie du Rusty Bucket. Après avoir franchi la porte aux 450 notes de musique, vous serez plongé dans plusieurs hectolitres d'eau. Remontez à la surface en faisant attention à la mine qui pourrait bien exploser. Atteignez la plate-forme et pénétrez dans le gros tuyau. Au bout du tunnel, vous trouverez un interrupteur qui élèvera le niveau de l'eau. Plongez alors immédiatement et passez dans un premier tuyau (son entrée est signalée par une grande tête de monstre sculptée dans le mur). Une fois dans l'autre salle, remontez à la surface sur votre droite. Normalement, une corniche devrait vous être accessible. Faites vite car au bout de trente secondes, l'eau revient à son niveau initial et vous ne pourrez plus atteindre cette corniche ! Mais, une fois là-haut, vous aurez tout le loisir de rendre visite au dernier Cheato qui vous offre le dernier code : **GOLDFEATHERS** (20 plumes dorées au lieu de 10).

DES ENNEMIS À FOISON

Même si on les rencontre sous des accoutrements très différents, vos ennemis ne se déplacent que selon trois ou quatre schémas principaux.



Ceux qui volent

Toute une caste d'ennemis (frelons, vampires, choux-fleurs...) ont la possibilité de voler. Ils planent doucement au-dessus de vos têtes et piquent du nez pour vous atteindre. Pour en finir avec eux, le meilleur moyen est encore de les détruire avec une attaque « coup-d'bec ». Pour les plus entreprenants d'entre eux, qui n'hésitent pas à s'abattre sur vous, attendez qu'ils soient à votre portée pour les tuer.



Ceux qui sautillent

Les carottes et les grenouilles (entre autres) sautent sans arrêt. C'est d'ailleurs assez gênant : on doit sans cesse étudier leurs mouvements pour agir au bon moment... En fait, il faut utiliser l'attaque « coup-d'bec », lorsque l'ennemi est en l'air et effectuer plusieurs roulés-boulés lorsqu'il est au sol. Pour vous débarrasser de ces ennemis, soyez surtout très attentif.

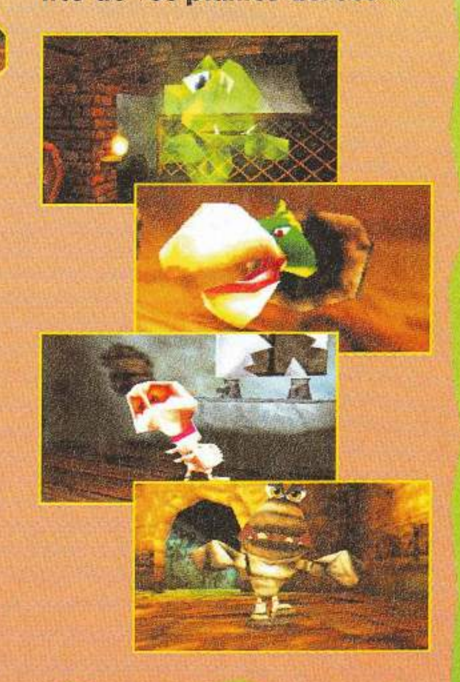
Ceux qui rampent

Une race de singes et autres gremlins seront aussi de la partie... Ils sont plus ou moins robustes suivant leur couleur. Une chose est sûre : ils ne résistent pas à vos salves de roulés-boulés. Répétez l'attaque autant de fois qu'il le faudra. Et calculez adroitement la longueur de vos roulés-boulés et n'oubliez pas que Banjo met un certain temps à se relever après cette prouesse sportive. Il sera donc particulièrement vulnérable durant ce laps de temps !



Et les autres !

Tous les ennemis qui ne rentrent pas dans les catégories précédentes paraissent invulnérables au premier abord. Mais l'apparence est trompeuse ! Grâce à votre bouclier miracle, vous viendrez à bout des fantômes, squelettes, momies, ou même racines mouvantes. Il s'agit, d'ailleurs, de la réelle utilité de vos plumes dorées...



LÉGENDES DES PLANS

DÉBUT Tout commence par le début... Ne cherchez pas la fin dans les plans, car il y a plusieurs parcours possibles pour finir les niveaux.



Les pièces de puzzle L'objectif principal du jeu. Il y en a neuf indiquées par niveau (la dixième est donnée par les Jinjos). Ramassez-les pour compléter chaque puzzle. L'ordre qui vous est proposé est bien sûr facultatif.



Les alvéoles Banjo, l'ours, adore ces rayons de miel (deux par niveau seulement). Ils sont très nourrissants et lui refont une barre de santé au maximum.



Les Jinjos Dans chaque niveau, cinq de ces créatures sont prisonniers de Gruntilda. Libérez-les et vous serez récompensé par une pièce de puzzle.



L'interrupteur de la sorcière N'oubliez pas de l'actionner. Vous verrez une pièce de puzzle apparaître dans le château de Gruntilda.



Les chaussures de sport Quand l'un des héros les enfile, qu'est-ce qu'il court vite ! C'est très pratique pour gagner du temps.



Les bottes de pêche Indispensable pour protéger les fines et longues pattes de Kazooie quand il traverse des terrains hostiles.



Les taupinières de Bottles Vous y retrouverez Bottles qui vous livrera quelques précieux indices. Et si vous êtes distrait, il n'hésitera pas à se répéter.



Les vies bonus Elles sont bien cachées, mais les découvrir en vaut la peine. Une vie supplémentaire, ça fait toujours plaisir !



Les cadeaux Au niveau 5 (le Pic Polaire), vous devez rapporter trois cadeaux aux enfants de Boggy qui, en échange, vous offriront une pièce de puzzle. Joyeux Noël !

LA MONTAGNE PERCHÉE

Vous allez faire la connaissance de Bottles, votre conseiller durant tout le jeu. C'est l'occasion d'apprendre les mouvements de base... et de récolter les six alvéoles vides qui vous fourniront, d'emblée, un carreau d'énergie supplémentaire.

L'ACCÈS AU NIVEAU

Ce monde, très particulier, n'est pas construit de la même manière que les neuf autres... Aussi, vous n'aurez pas à remplir un tableau avec des morceaux de puzzle ! Votre périple commence directement depuis votre gîte, alors que vous vous réveillez en sursaut. Après avoir suivi l'initiation de Bottles, rejoignez le sommet de la montagne perchée ; vous pourrez ainsi emprunter un pont pour pénétrer dans le repaire de la sorcière... Et c'est là que les choses sérieuses vont commencer !







UN FIDÈLE CONSEILLER

Bottles, la taupe, a été témoin de l'enlèvement de votre sœur... Aussi, compte-t-il bien vous aider à sa manière ! Sa vue réduite et son énorme expérience en ont fait un fin pédagogue qui connaît des mouvements spéciaux particulièrement utiles. Alors, n'hésitez pas à le rejoindre dans ses taupinières afin de pouvoir progresser... Car, malgré son caractère cyclothymique, ce fidèle compagnon se débrouillera toujours pour vous aider tout au long des six premiers mondes.

1 Un boulot de castor

Immédiatement après votre maison, tournez à gauche. Vous apercevrez plusieurs rondins de bois. Sur l'un d'entre eux, se trouve la première alvéole vide. Placez-vous contre ce morceau et effectuez un saut périlleux arrière. Vous devriez atterrir sur le tronc et récupérer l'alvéole.







2 Plates-formes en cascade

Dirigez-vous ensuite vers la cascade. Plusieurs plates-formes vous permettront de l'escalader. Prenez, néanmoins, vos précautions, pour éviter de tomber dans l'eau. Pour cela, planez avec l'oiseau lors de chacun de vos sauts. Vous arriverez ainsi sans encombre au point culminant de cette chute d'eau où vous pourrez récupérer l'alvéole.







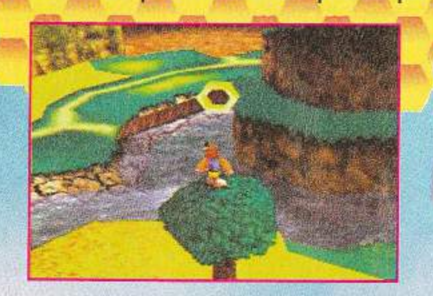
3 Balade sous-marine

À partir de la cascade, plongez dans l'eau. Nagez un peu vers la montagne centrale. Une petite cavité est située sur la base de cette dernière. Avec un peu de dextérité (utilisez alors les pattes de Banjo pour vous déplacer), vous irez récupérer le morceau tant convoité.



4 Séchons-nous au soleil

Sortez ensuite de l'eau et dirigez-vous vers le pont. À ses côtés, se trouve un arbre avec une alvéole vide visible sur la cime. Grimpez alors sur l'arbre et faites un saut périlleux sur place pour l'obtenir.



5 Les rochers cachent des secrets

Passez le pont, et descendez un peu la butte, jusqu'à la taupinière de Bottles. Il vous apprendra l'attaque « bous-cul'bec ». N'hésitez pas à vous entraîner sur les quatre rochers de la carrière. Le dernier renferme une alvéole.

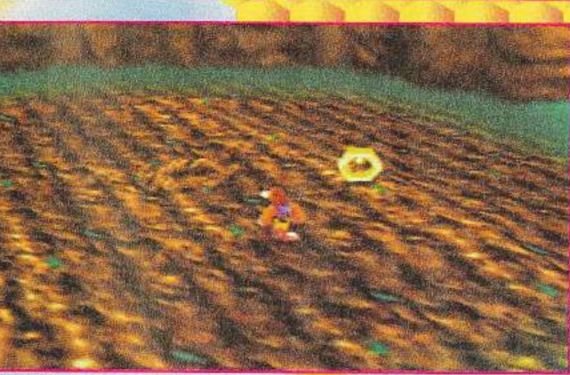


6 Savez-vous éclater les choux ?

Dirigez-vous sur votre droite et gravissez la côte pour déboucher sur un champ. On y cultive – entre autres – des choux-fleurs. Soyez sans pitié et décimez, un à un, tous les choux qui se présentent. L'un d'entre eux vous délivrera l'ultime alvéole. Vous obtiendrez alors un carré d'énergie supplémentaire.







NE PARTEZ PAS SANS ELLES !

Afin de bien commencer l'aventure, nous vous conseillons de récupérer les deux vies qui se cachent dans ce niveau. La première se situe sur la cheminée de votre maison. Passez tout d'abord à gauche et grimpez sur les quelques poubelles pour atteindre plus facilement le toit de la maison. Effectuez alors un saut périlleux pour récupérer la vie.





La seconde vie se cache derrière la cascade, non loin de la deuxième alvéole. Escaladez les plates-formes et sautez à travers la chute d'eau, en planant quelques instants. Vous atteindrez alors une petite plate-forme... et la seconde vie.





LA MONTAGNE DE MUMBO

Dans ce premier niveau, vous évoluerez dans un paysage de collines et de douces montagnes. Cette traversée vous permettra de vous familiariser avec les commandes et les premiers objectifs. Une excellente mise en jambes !

L'ACCÈS AU NIVEAU

Dès que vous entrez dans le château de la sorcière, dirigez-vous vers la gauche. Vous devriez apercevoir plusieurs petites plates-formes, vous conduisant à un premier morceau de puzzle. Après avoir récupéré cette pièce, passez sous le tunnel de droite qui vous mènera à l'entrée du niveau. Gravissez ensuite la butte et placez le morceau de puzzle sur l'image.







1 Quel gâchis d'oranges !

Dès votre arrivée dans ces douces montagnes, allez sur votre gauche. Passez le pont de bois et le taureau pour rencontrer votre premier adversaire : Conga le singe. Il n'hésite pas à chasser les visiteurs inopportuns en leur balançant des oranges. Tenez-vous successivement sur chacun des trois interrupteurs ; lorsque vous distinguerez nettement un bruit se rapprochant de vous, déguerpissez ! Les oranges s'abattront sur les interrupteurs et les actionneront par la même occasion... Une fois les trois interrupteurs allumés, à vous le morceau de puzzle !







2 Ce n'est qu'un emprunt !

Grimpez à l'arbre de Conga et subtilisez-lui une de ses oranges. Chimpy, un petit singe malicieux, vous attend sur le côté, alléché par le parfum de ces fruits juteux. Si vous lui offrez le morceau que vous venez de récupérer, il vous donnera en échange une pièce de puzzle.



3 Il suffit de viser juste

Montez sur la plate-forme où Chimpy se reposait. À l'aide d'un saut périlleux arrière, vous rejoindrez bien vite votre ami Bottles. Celui-ci vous apprendra comment jeter des œufs. Placez-vous alors à l'extrême gauche, en face de Conga et balancez-lui une salve d'œufs, en vous méfiant toutefois de sa vengeance... Devant la puissance de votre artillerie, il abdiquera rapidement et vous livrera la troisième pièce de puzzle.





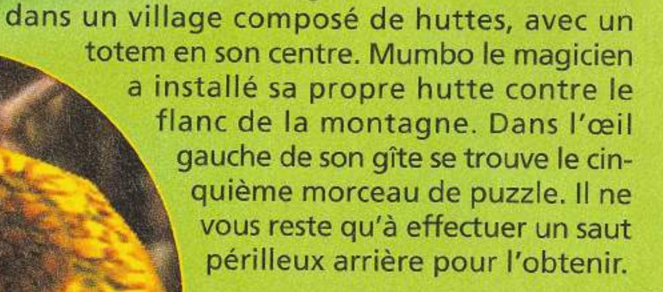


4 Les vestiges restaurés

Revenez légèrement sur vos pas : vous trouverez un chemin en bois qui vous conduira jusqu'aux ruines d'un ancien temple. Au beau milieu de celles-ci, se trouve une pièce de puzzle, que vous pouvez atteindre facilement. Par ailleurs, n'oubliez pas de parler à votre ami la taupe, pour découvrir le « turbo sprint ».

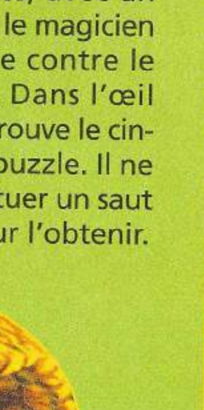
5 La hutte l'a dans l'œil

À partir du lieu précédent, et à l'aide du « turbo sprint », gravissez la montagne. Vous arriverez alors dans un village composé de huttes, avec un totem en son centre. Mumbo le magicien a installé sa propre hutte contre le flanc de la montagne. Dans l'œil gauche de son gîte se trouve le cinquième morceau de puzzle. Il ne vous reste qu'à effectuer un saut périlleux arrière pour l'obtenir.

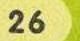


6 Des locataires un peu spéciaux...

À côté de la maison de Mumbo, vous trouverez Bottles. Il vous apprendra l'attaque « bec-assaut », qui vous permettra de démolir chacune des huttes de ce village. À l'intérieur de celles-ci, vous trouverez un monstre repoussant, des notes de musique, des œufs et, surtout, un morceau de puzzle.



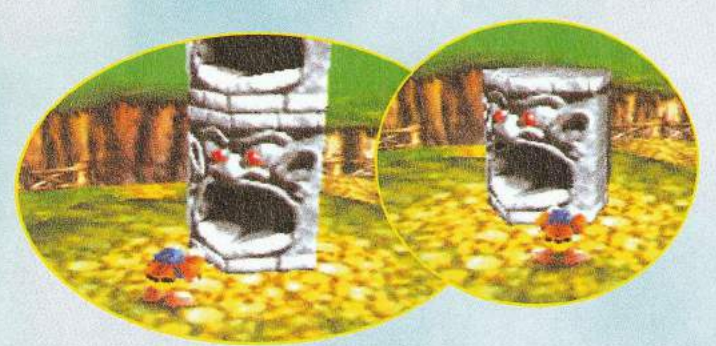


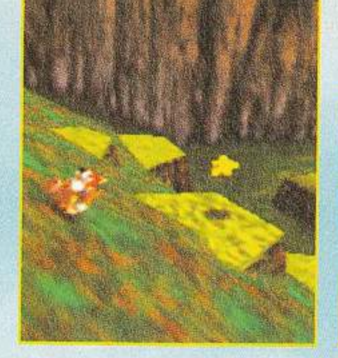



LA MONTAGNE
DE MUMBO
1
2
3
4
5
6
7
8
9
1
2
DÉBUT

Le totem a de l'appétit

7 Le totem central réclame des « pierres bleues »... N'hésitez donc pas à « l'alimenter » copieusement à l'aide de vos œufs. À chaque fois que vous l'atteignez, il descend d'un niveau. Au bout de quelques lancers, le totem aura complètement disparu, laissant la place à une pièce de puzzle.







Une glissade des plus fructueuses...

8 Éloignez-vous maintenant de ce village et dévalez cette montagne à l'aide du « turbo sprint ». Quelques corniches clairsemées étayeront agréablement votre descente... Vous pourrez ainsi récolter de nombreuses notes de musique ainsi qu'un autre morceau de puzzle.

L'ascension de la termite

9 Demandez à Mumbo qu'il vous transforme en termite. Pénétrez ensuite dans la tour de Ticker. Dans votre état actuel, il vous sera très facile d'escalader cette tour : vos fines pattes s'accrochent partout. Arrivé sur le toit de la tour, vous apercevrez un morceau de puzzle et une vie.







À la recherche des Jinjos égarés

Le Jinjo violet vous attend sagement sur une butte, juste à l'entrée du niveau. Le Jinjo bleu se trouve en plein milieu de l'eau, à droite du pont. Vous trouverez le Jinjo orange sur les vestiges, non loin de la quatrième pièce de puzzle. Le Jinjo vert se cache dans l'une des huttes du village, à côté du totem. Et, enfin, le dernier Jinjo est placé sur une corniche surplombant l'arbre de Conga. C'est lui qui vous livrera la dernière pièce de puzzle.











Sachons attendre...

1 **Jetez des œufs sur les différentes têtes qui ornent le totem du village. Cependant, laissez la dernière tête en place et sautez dessus : vous obtiendrez la première alvéole vide.**



Les secrets de la montagne

2 **Depuis le pont, au-dessus de l'eau, vous pouvez apercevoir une ouverture béante dans la montagne. Placez-vous au sommet de cette dernière, et laissez-vous tomber, comme indiqué sur la photo. Vous devriez atterrir juste dans la grotte, et récupérer ainsi la dernière alvéole vide de ce niveau.**







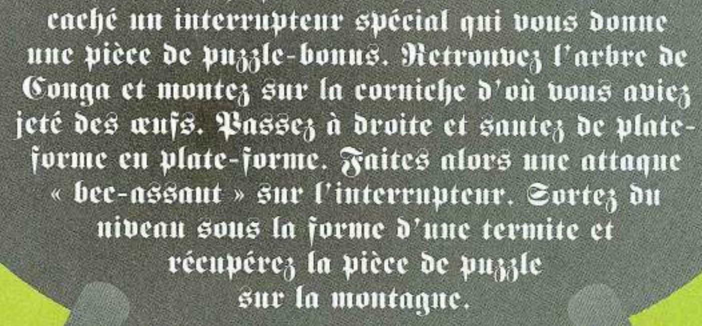




LA HUTTE DE MUMBO

Le magicien Mumbo a établi son campement dans ce niveau, au beau milieu du village. Moyennant la somme de cinq « gris-gris », il vous transformera en termite. Vous pourrez alors gravir les chemins les plus pentus sans problème. Indispensable pour une autre pièce de puzzle...





L'INTERRUPTEUR DE LA SORCIÈRE

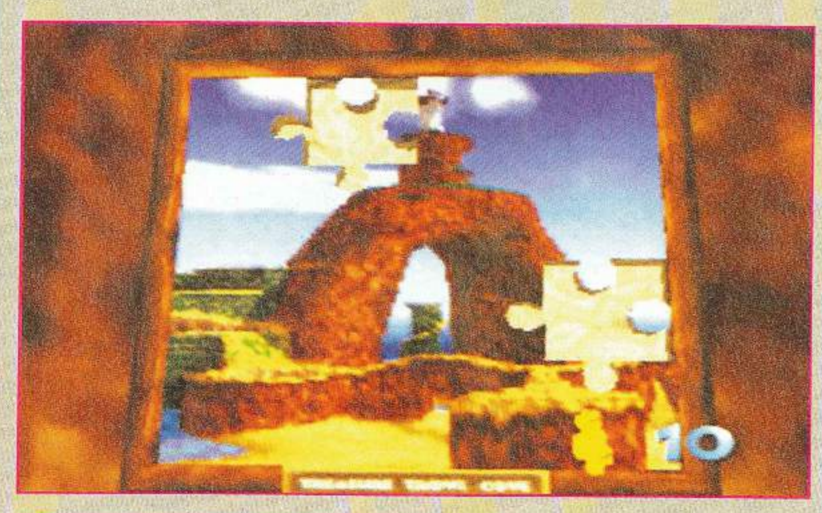
Dans chaque niveau, la sorcière a caché un interrupteur spécial qui vous donne une pièce de puzzle-bonus. Retrouvez l'arbre de Conga et montez sur la corniche d'où vous aviez jeté des œufs. Passez à droite et sautez de plate-forme en plate-forme. Faites alors une attaque « bec-assaut » sur l'interrupteur. Sortez du niveau sous la forme d'une termite et récupérez la pièce de puzzle sur la montagne.

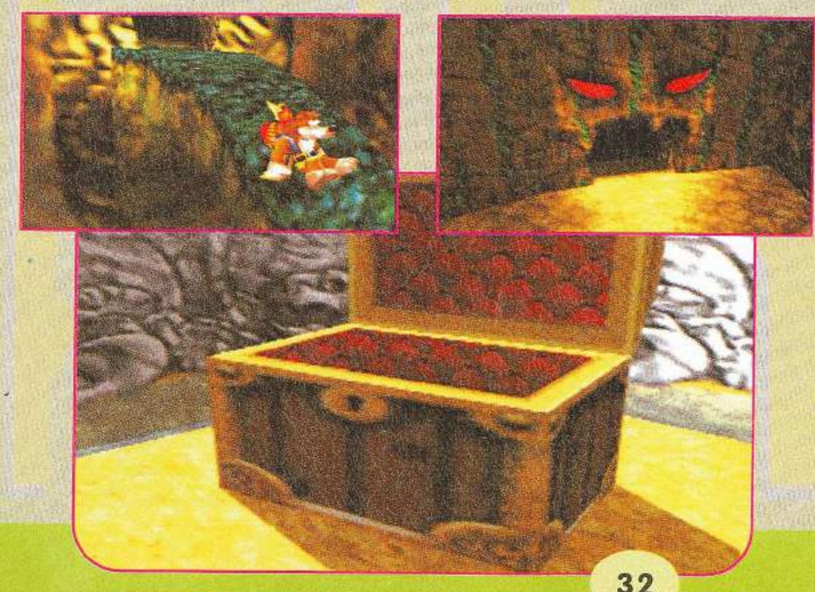
2 LA BAIE DU TRÉSOR

La plage, le soleil et le sable fin vous attendent dans ce niveau. Mais ce n'est pas le moment de rêvasser devant l'océan ! Il est, en effet, grand temps d'apprendre à voler et de récupérer les nouvelles pièces de puzzle...

L'ACCÈS AU NIVEAU

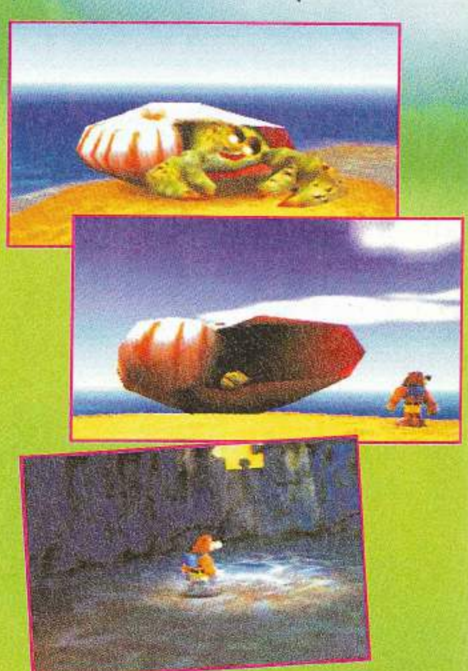
En sortant de la Montagne de Mubo, gravissez la montée à l'aide du « turbo sprint ». Passez la porte aux cinquante notes de musique : vous pénétrerez alors dans une salle abritant le portrait de Gruntilda sur le sol. Insérez les pièces de puzzle manquantes dans le tableau de droite et montez la pente centrale. Jetez-vous ensuite dans le tunnel qui vous attend, en contrebas. L'entrée du deuxième niveau est marquée par un énorme coffre.





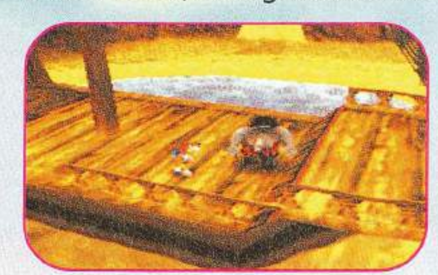
1 Serrez-lui la pince

Immédiatement après votre arrivée dans la Baie du Trésor, dirigez-vous vers la gauche. Vous ferez alors la connaissance de Nipper, le bernard-l'ermite. Mais les présentations semblent tourner court ! Placez-vous devant lui et attendez qu'il ait fini de gesticuler dans tous les sens. Lorsqu'il reprendra son souffle, attaquez-le avec le « coup-d'bec » Répétez l'opération trois fois ; vous aurez alors l'occasion de pénétrer dans sa coquille... et de récupérer le premier morceau de puzzle.



2 La chasse au trésor

Le galion du capitaine Blubber s'est échoué au beau milieu de ce niveau. Lors de l'accident, il a perdu son précieux trésor. La première partie de celui-ci se situe dans la cale ; placez-vous sur la trappe, située sur le pont, et effectuez une attaque « bec-assaut ». Vous atterrirez alors sur une caisse. Plongez dans l'eau et ramassez les lingots. La seconde, et dernière partie du trésor, se trouve de l'autre côté des filets, dans la cale également. Entrez dans le bateau par la petite ouverture, sur le côté immergé, et rapportez le précieux trésor au capitaine qui vous offrira, en signe de reconnaissance, une pièce de puzzle.





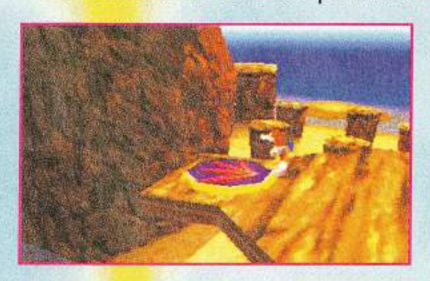




3 Le baptême de l'air



Grimpez au mât du bateau à l'aide des cordages. Bottles apprendra enfin à Kazooie à se servir correctement de ses ailes. Passez alors sous la grande montagne et dirigez-vous vers la grotte située à gauche. Un coffre vous y attend. Pénétrez à l'intérieur de celui-ci en faisant un saut « flip-flap » : vous obtiendrez un nouveau morceau de puzzle.





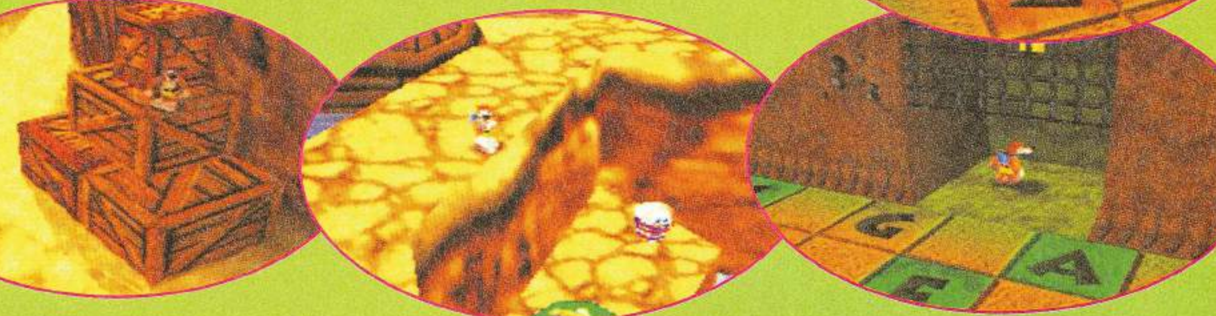
4 La grille du château

Escaladez les quelques caisses qui se trouvent à côté du bateau. Laissez-vous ensuite tomber de l'autre côté de la corniche, sur la plate-forme avec le seau. Ce dernier aimerait bien se voir remplir un peu ! Tournez-lui alors le dos et pondez deux œufs. Tout heureux, il va assécher le lac alentour. Vous pourrez finalement entrer dans le château de sable. À l'intérieur de celui-ci se trouve une grille avec un alphabet. Grâce à des attaques « bec-assaut », inscrivez le mot « Banjokazooie » (en faisant attention à ne pas utiliser deux fois la même case). Vos efforts seront récompensés d'une pièce de puzzle.



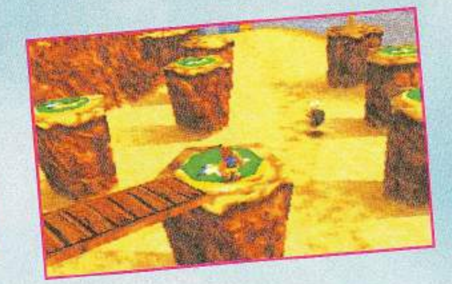
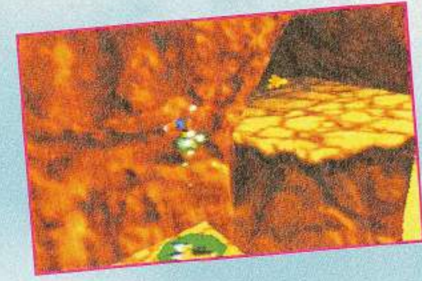






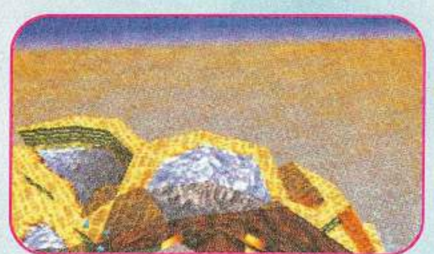


LA BAIE DU TRÉSOR
2
2
1
2
3
4
5
6
7
8
9
1
2
DÉBUT
L'INTERRUPTEUR DE LA SORCIÈRE
Grimpez les différentes marches
qui vous mènent au phare. Au lieu d'emprunter
la porte principale, contournez le bâtiment :
l'interrupteur vous attend. Après l'avoir actionné,
vous verrez un canon tirer une pièce de puzzle
sur le bateau du château. Sortez du niveau et
escaladez les différents canons du bateau
pour atteindre le pont. Vous n'avez plus
qu'à vous baisser pour récolter
le morceau de puzzle.

5 Des p'tits bonds… mais diablement efficaces !

Remontez sur les caisses précédentes : vous arriverez alors à une corniche où vous apprendrez à vous servir des « disques de super saut ». Sautez de monticule en monticule, pour atteindre le flanc de la montagne qui contient une pièce de puzzle.





6 Éliminons les mines

Retournez près de la coquille de Nipper, et sautez sur la corniche qui surplombe la plage. Rendez-vous alors contre la montagne et gravissez les différentes côtes, jusqu'au bassin le plus élevé dans lequel repose une mine. Sans déranger cette dernière, plongez et récupérez la sixième pièce de puzzle. Si jamais la mine venait à se rapprocher du bord, vous empêchant ainsi de plonger, jetez-lui quelques œufs… elle comprendra le message.




7 Le phare

Rendez-vous sur le mât du bateau. Empruntez le tremplin et déployez vos ailes. Passez sous l'épaisse montagne et déposez-vous sur la plate-forme de droite. Un escalier vous y attend ; vous déboucherez alors au sommet de la montagne, non loin du phare. Sautez ensuite de plate-forme en plate-forme et brisez la porte du phare à l'aide de l'attaque « bous-cul'bec ». Vous arriverez au point culminant de ce niveau où se trouve une pièce de puzzle. Profitez-en pour reprendre un peu votre souffle et admirer la vue.

8 Les dents de la mer

Près des différents bassins, vous devriez apercevoir plusieurs échelles successives. Celles-ci mènent au pied de la montagne, près du repaire du requin. Empruntez le petit passage caché derrière une échelle et préparez-vous à effectuer une série de sauts très près de l'eau afin de récupérer une pièce de puzzle. Si, par mégarde, vous tombiez à l'eau, essayez de rejoindre une caisse flottante au plus vite.









9 La chasse au trésor (bis)

Près de la corniche, où vous aviez appris à voler, se trouve une plate-forme surélevée, ornée d'une croix rouge. Effectuez une attaque « bec-assaut » et une flèche apparaîtra : elle vous révèle l'emplacement de la prochaine croix. Déployez vos ailes et suivez la direction de cette flèche. Atterrissez ensuite sur une plate-forme similaire et « activez » la flèche comme précédemment. En fait, vous devez vous rendre à cinq plates-formes identiques, en tournant autour de l'île. La dernière plate-forme, croyant vous berner, ne vous donne plus aucune indication. Mais vous n'êtes pas dupe : vous aurez vite fait de remarquer le petit îlot qui se trouve sur la droite. Un coffre vous y attend : brisez-le pour récupérer la pièce de puzzle qui s'y trouve.




À la recherche des Jinjos égarés

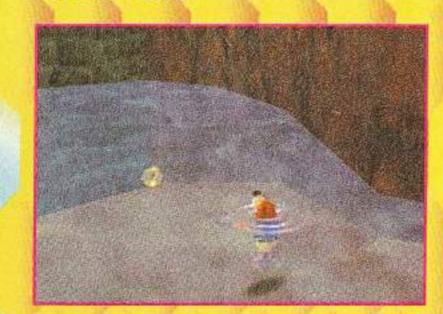
Le Jinjo bleu se trouve sous le ponton de départ. Plongez pour le récupérer, en faisant attention au requin. Le Jinjo vert est caché sur le sommet du mât du bateau échoué. Le Jinjo orange se trouve non loin de la sixième pièce de puzzle, à la pointe d'une plate-forme étroite. Vous dénicherez le Jinjo violet sur une des nombreuses plates-formes surélevées, là où vous avez effectué plusieurs sauts.
L'ultime Jinjo se repose sur un palmier, près du phare. Volez pour l'atteindre : il vous remettra la dernière pièce de puzzle de la Baie du Trésor.





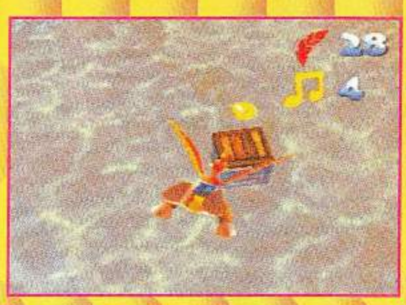

1 La plongée sous-marine

À droite de la coquille de Nipper, ça monte vers le phare. Mais, à cette ascension, préférez longer le mur, en restant au niveau de la mer. Les vagues s'abattent contre cette enceinte ; plongez alors pour récupérer l'alvéole vide.



2 La caisse esseulée

Prenez votre envol à partir du mât du bateau échoué et rendez-vous aux abords de l'îlot de la neuvième pièce de puzzle. En continuant de planer vers l'horizon, vous apercevrez une petite caisse, bercée par les flots. Sur celle-ci, se trouve la seconde alvéole. Plutôt que de tenter un atterrissage sur cette caisse (beaucoup trop délicat !), laissez-vous tomber dans l'eau et nagez un petit peu en faisant attention, toutefois, au requin qui rôde dans les environs !





LA CAVERNE DE CLANKER

Un gigantesque poisson mécanique vous invite dans sa résidence principale : un large bassin couvert de détritus. Vous verrez que, grâce à quelques soins, le poisson deviendra bien plus conciliant, voire même généreux.

L'ACCÈS AU NIVEAU

Revenez dans la pièce avec le portrait de Gruntilda sur le plancher. Un « disque de super saut » vous est maintenant accessible, sur le côté. Il vous mène au tableau du troisième niveau. Placez les cinq pièces de puzzle manquantes et gravissez la pente centrale. Montez sur le tuyau de droite et allez dans le tunnel surélevé, contre le mur. À votre droite, près de l'eau, vous tomberez sur un interrupteur faisant apparaître deux monticules. Passez de l'autre côté de la berge à l'aide de ces derniers et pénétrez dans le niveau.







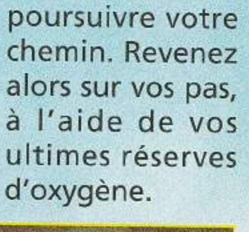




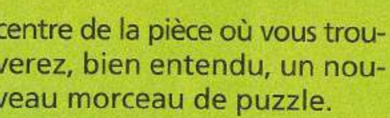
Prenez un bon bol d'air

1 Après avoir fait la connaissance de Clanker, le poisson un peu oublié, plongez dans les profondeurs de son bassin. Parmi les déchets qui ornent ces fonds, vous découvrirez un tunnel, sur le mur, à la gauche de l'animal aquatique. Allez-y pour y récupérer le premier morceau de puzzle. Au bout du tunnel, une grille vous empêche de poursuivre votre chemin. Revenez alors sur vos pas, à l'aide de vos ultimes réserves d'oxygène.









À la pêche aux crabes...

2 Allez dans l'étroit tunnel, situé vers la queue de Clanker. Votre progression vous mènera tout droit dans le repaire de quatre crabes belliqueux. Éliminez-les tous les quatre en optant pour des attaques « bec-assaut » ou « bouscul'bec », selon vos affinités). Montez ensuite sur la barre, au-dessus de votre tête ; celle-ci vous mènera au centre de la pièce où vous trouverez, bien entendu, un nouveau morceau de puzzle.





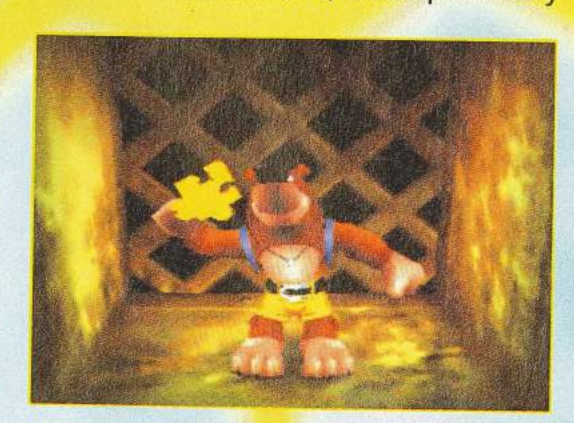
Libérez le poisson

3 Assurez-vous d'avoir une bonne réserve d'oxygène et plongez dans le bassin en suivant la chaîne accrochée à Clanker. Vous tomberez sur une gigantesque clé qui ne demande qu'à être tournée pour libérer (un peu) le poisson.
Par ailleurs, il y a un petit poisson qui crache, de temps en temps, quelques bulles d'air frais. Placez-vous juste derrière lui et tournez autour de la clé à son rythme. Ainsi, votre réserve en oxygène sera continuellement alimentée et vous ne risquerez pas de mourir asphyxié.
Engouffrez-vous ensuite trois fois dans l'orifice de la clé pour libérer Clanker. Votre récompense : la pièce de puzzle qui est sur son dos.



La queue de Clanker

4 Escaladez Clanker et dirigez-vous vers sa queue. Malgré les mouvements nerveux que cette dernière effectue continuellement, vous pouvez y grimper, en marchant tout doucement. Tenez-vous au sommet de sa queue et lancez plusieurs œufs pour vous débarrasser de la grille. Sautez ensuite vers la plate-forme qui vous fait face et prenez la pièce de puzzle.



Les tuyaux percés

1 Adoptez la même méthode que pour le Jinjo orange : montez sur la nageoire gauche de Clanker et grimpez à la barre. Par contre, ne descendez pas dans le premier tuyau : percez le tuyau moins long, un peu plus loin. À l'intérieur se trouve la première alvéole vide.



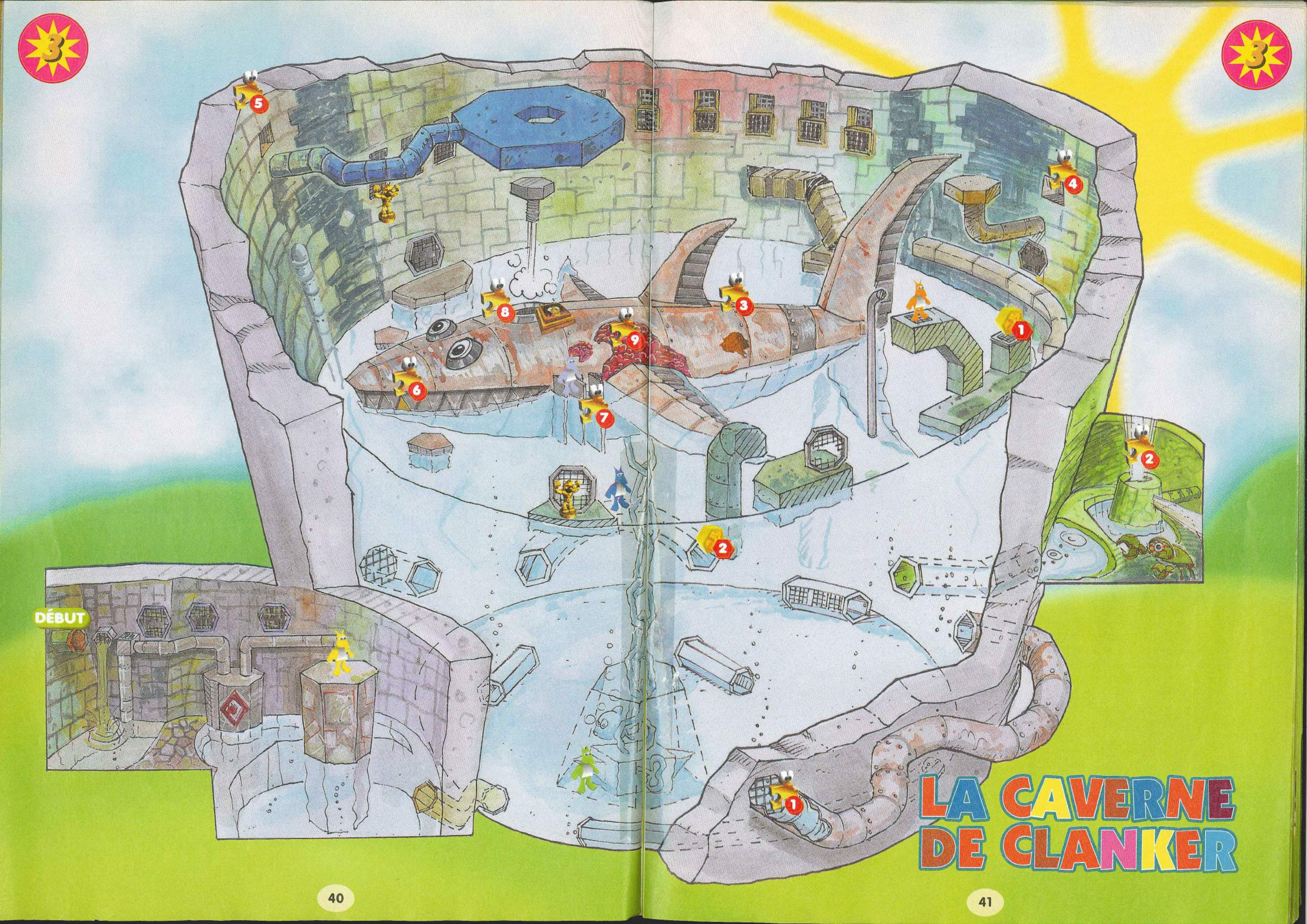


Le tuyau caché

2 Rendez-vous près de la nageoire gauche de Clanker. Plusieurs tuyaux sont collés au mur ; cependant, l'un d'entre eux ne descend pas jusqu'au fond du bassin. Plongez et pénétrez à l'intérieur de ce tuyau par le bas. En remontant, vous obtiendrez la dernière alvéole du niveau.







3
3
DÉBUT
LA CAVERNE DE CLANKER

Un ascenseur original

5 Montez sur le dos de Clanker et dirigez-vous vers sa tête. Vous remarquerez une espèce de grosse vis qui saute au rythme de la respiration de l'animal. Placez-vous sur cette vis et attendez qu'elle s'envole. Sautez alors sur la plate-forme suspendue et poursuivez votre progression dans le chemin sinueux et étroit jusqu'à la pièce de puzzle.



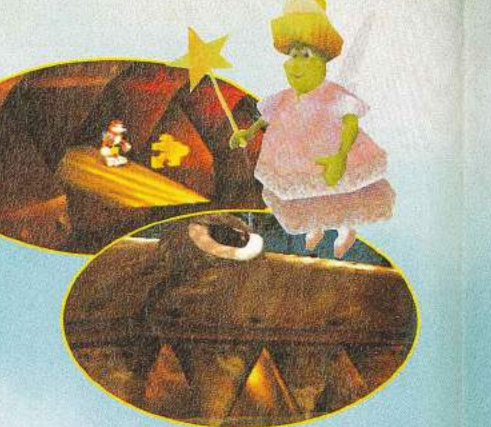












Apprenti dentiste

6 Clanker ne va pas hésiter à se plaindre de sa médiocre dentition. En effet, on peut observer une dent « rouillée » de chaque côté de sa mâchoire. Il n'en fallait pas plus pour que vous endossiez votre habit de dentiste : projetez quelques œufs sur ces deux dents, à partir des petites plates-formes et du rebord. Clanker va alors s'acquitter de vos frais de dentiste : un morceau de puzzle (qui se trouvait à l'intérieur de sa mâchoire).

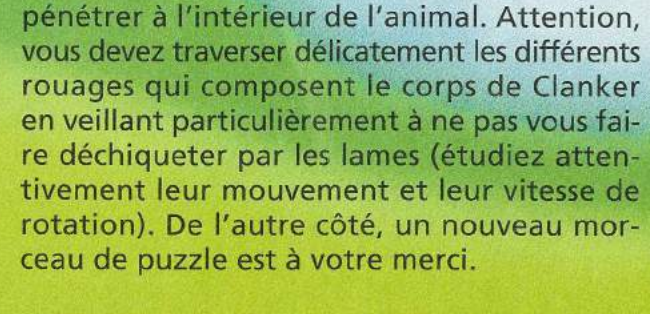
Les jeux du cirque

7 À partir de la mâchoire, continuez dans l'œsophage de Clanker. Vous déboucherez dans une salle un peu spéciale, composée de plusieurs anneaux. L'anneau vert marque le début de la balade. Vous allez devoir passer dans chaque anneau, en un laps de temps défini. Vous devrez respecter un parcours bien défini !

À chaque fois que vous passez dans un anneau, une clochette confirme votre démarche. À ce moment-là, l'anneau suivant se colore en vert. Votre réussite sera célébrée par une pièce de puzzle supplémentaire… et le niveau de l'eau montera.

Des rouages bien aiguisés

8 Sortez de la salle précédente par les branchies, sur les côtés. Puis revenez sur le dos de Clanker, et placez-vous à côté de la grosse vis qui orne son cou (cf. pièce de puzzle n° 5). Mais, cette fois-ci, attendez qu'elle soit sortie pour pénétrer à l'intérieur de l'animal. Attention, vous devez traverser délicatement les différents rouages qui composent le corps de Clanker en veillant particulièrement à ne pas vous faire déchiqueter par les lames (étudiez attentivement leur mouvement et leur vitesse de rotation). De l'autre côté, un nouveau morceau de puzzle est à votre merci.







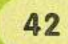












Courage, fuyons !

9 Après avoir récupéré la pièce de puzzle précédente, vous arriverez dans la salle avec les anneaux. Déployez vos ailes et traversez la pièce de part en part. Vous atteindrez une autre salle avec le même type



de rouage que précédemment. Cependant, ceux-ci tournent incroyablement plus vite et sont beaucoup plus nombreux. Pas de panique ! Parlez à Bottles qui vous apprendra comment vous protéger dans les circonstances de ce type.



Une fois la technique acquise, foncez dans les rouages. De l'autre côté, récoltez la pièce de puzzle… et les multiples plumes dorées qui vous permettront de faire le chemin en sens inverse !



L'INTERRUPTEUR DE LA SORCIÈRE

Escaladez le corps de Clanker pour vous tenir près de sa tête, à proximité de la vis qui saute. Lorsqu'elle est en l'air, laissez-vous tomber dans la fente. Vous arriverez à l'interrupteur de la sorcière. Si vous l'actionnez, les yeux de la sorcière sur le tableau au sol (salle après la porte des 50 notes) vont sortir. Faites une attaque « bec-assaut » sur chacun d'eux pour recevoir le quatrième morceau de puzzle de la sorcière.

À la recherche des Jinjos égarés

Le Jinjo bleu se trouve dans le tunnel près du flanc droit de Clanker. Prenez votre respiration et passez dans ce tunnel. Le Jinjo vert est situé à proximité de l'immense clé qui bloque la chaîne de Clanker. Servez-vous de l'air que délivre le poisson et prenez votre temps pour débusquer l'oiseau. Pour le troisième Jinjo, grimpez sur la nageoire gauche de Clanker. Sautez alors sur la plate-forme et utilisez le « disque de super saut » pour vous accrocher à la barre. Depuis cette dernière, jetez-vous à gauche, sur un tuyau muni d'une grille. Effectuez une attaque « bec-assaut » sur celle-ci : vous passerez alors à travers. Descendez le tuyau et récupérez le Jinjo orange. Le Jinjo violet se trouve dans l'estomac de l'animal. Allez le chercher par les branchies, sur le côté gauche, et plongez. Le dernier Jinjo est dans la salle de départ. Montez les échelons et sautez sur le tuyau de droite : le Jinjo est sur le monticule central.











LE MARAIS MOISI

Apprêtez-vous à pénétrer dans le royaume des moustiques, des alligators, et de la végétation luxuriante. Dans ce marécage, vous allez devoir résoudre un certain nombre de défis bien particuliers, tout en évitant les baignades : des piranhas rôdent dans les environs.

L'ACCÈS AU NIVEAU

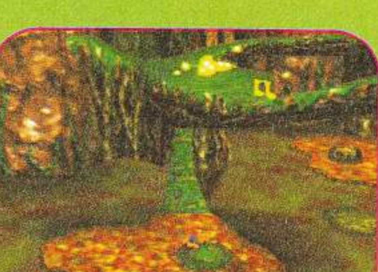


Tout d'abord, activez l'interrupteur se trouvant à la droite de l'entrée du niveau précédent. Une plate-forme se surélèvera dans la même salle, vous donnant accès à la tuyauterie qui surplombe l'eau. Montez sur celle-ci afin d'atteindre un nouvel interrupteur, vous ouvrant une porte, plus bas. Passez dans le tunnel ainsi découvert et placez sept pièces de puzzle dans le tableau. Revenez dans la pièce précédente et montez la butte à l'aide du « turbo sprint ». **Devant la gigantesque statue de Gruntilda, prenez à gauche, passez le pont et entrez dans le quatrième niveau.**



1 Course en suspension

Dirigez-vous vers la droite du niveau et arrêtez-vous avant le nénuphar. Un interrupteur en forme de pièce de puzzle est représenté sur le sol. Activez-le : vous avez quarante-cinq secondes pour rejoindre le morceau de puzzle, situé au bout de la plate-forme étroite suspendue. Ne vous laissez pas impressionner par le chronomètre et calculez minutieusement chacun de vos mouvements : la moindre chute serait sanctionnée par un bain en compagnie des piranhas. Usez et abusez alors des changements d'angle de caméra, pour vous permettre une progression optimale. Après avoir gravi la montée (à l'aide du « turbo sprint »), laissez de nouveau Banjo prendre les commandes. En effet, ses mouvements sont plus lents, moins précipités. Si jamais vous tombiez, tentez de rejoindre un hypothétique nénuphar ou une plate-forme en planant un peu. Sait-on jamais…







2 Le jeu des poupées russes

Revenez un peu vers le départ du niveau et empruntez la bifurcation à gauche. Après avoir sauté sur un nénuphar, vous serez confronté à un gigantesque œuf avec une croix à son sommet. À l'aide du « disque de super saut » et d'une attaque « bec-assaut », brisez la coquille. Une nouvelle croix apparaît. Détruisez l'œuf en tapant systématiquement à l'emplacement de la croix, quatre fois consécutives. Vous découvrirez finalement qu'il renferme le second morceau de puzzle.







3 L'attaque des grenouilles tueuses

Dirigez-vous vers le centre de ce niveau, à l'endroit qui est jonché de troncs d'arbre. Six grenouilles y sont tapies. Elles attaquent deux par deux, en faisant des bonds. Anticipez leurs sauts et effectuez plusieurs roulés-boulés à l'emplacement où elles sont censées atterrir. Une fois débarrassé de toutes vos adversaires, vous obtiendrez une pièce de puzzle.

4 Les huttes haut perchées

Rejoignez les nombreuses huttes, en face de votre précédent combat. Brisez-les une par une pour révéler des « disques de super saut ». Sautez de hutte en hutte jusqu'à la dernière où se cache une pièce de puzzle. Redescendez ensuite sans précipitation, pour ne pas tomber dans le marécage.





LA HUTTE DE MUMBO

L'ambiance pesante et le climat humide de ce marécage semblent propices aux activités de Mumbo le magicien. Il a posé ses bagages au-dessus de l'énorme alligator, à la fin du labyrinthe. Contre dix « gris-gris », il vous transformera en crocodile. Une tenue de camouflage idéale pour rôder dans ce marais et pour affronter Mr. Vile. Votre petite taille vous permettra aussi de vous glisser dans les emplacements les plus étroits.



5 Pas le temps de flâner sur le pont !

Rendez une petite visite de courtoisie à l'énorme alligator, situé au nord du marécage. Sur sa droite, se trouve un passage menant à un labyrinthe. Avant de vous y lancer, chaussez les bottes qui vous permettront de traverser le marécage sans encombre. Au premier croisement, optez pour le chemin de gauche. Activez alors l'interrupteur : vous avez dix secondes pour passer sur un pont particulièrement étroit. Soyez minutieux et jouez avec les angles de votre caméra pour que tout se passe bien.











DÉBUT

Le défi du crocodile

6 Revenez sur vos pas et pénétrez dans la hutte de Mumbo pour qu'il vous transforme en crocodile. Vous pouvez alors entrer dans les narines du gros alligator, que vous aviez rencontré plus tôt. À l'intérieur, Mr. Vile vous propose un défi : ingurgiter plus de légumes que lui. Ce drôle de festin se décomposera en trois étapes. D'une manière générale, cantonnez-vous à une région particulière du champ de légumes. Si vous vous dirigez vers un légume, ne changez pas brusquement de direction pour un autre. Et ne vous laissez pas impressionner par Mr. Vile : il vous arrivera fréquemment de lui chiper un légume sous le nez ! Le premier défi est assez simple : les légumes sont nombreux et votre adversaire est relativement lent. Lors du deuxième défi, ne dévorez que les légumes rouges ! Pour le troisième, anticipez les changements de légumes. Cela vous fera gagner de précieuses secondes...





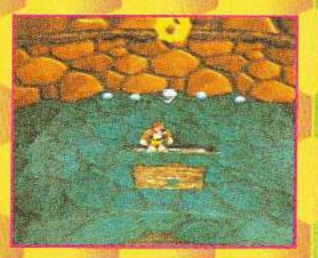

Les provisions de Mumbo

1 **Entrez dans la hutte de Mumbo. Un des candélabres n'est pas allumé, à gauche. Montez dessus à l'aide d'un saut périlleux arrière. Renouvelez la manipulation pour atteindre les étagères et les poutres de la hutte. Parmi les plumes, et autres petits cadeaux, vous trouverez la première alvéole.**




Une tortue un peu mielleuse...

2 **Pénétrez dans la bouche de Tanktup, comme pour la pièce de puzzle n° 7. Montez sur le pupitre du chef d'orchestre et faites un saut périlleux sur place. Vous atteindrez le dernière alvéole de ces marécages.**

Dégelez la tortue

7 Au sud du niveau, se trouve Tanktup, la tortue. Ses pattes sont glacées ; bondissez alors sur chacune d'elles à l'aide de l'attaque « bec-assaut ». Elle témoignera sa gratitude en vous livrant un autre morceau de puzzle.




Pas de couac dans l'orchestre

8 Après avoir aidé Tanktup, pénétrez à l'intérieur de sa bouche grande ouverte. Un orchestre de grenouilles au grand complet vous attend à l'intérieur ! Répétez les indications du chef d'orchestre, en sautant sur les différentes grenouilles (à l'aide d'une attaque « bec-assaut »). N'hésitez pas à représenter sur un bout de papier l'ordre adéquat (celui-ci varie tout le temps). En cas de réussite, vous obtiendrez le morceau de puzzle.



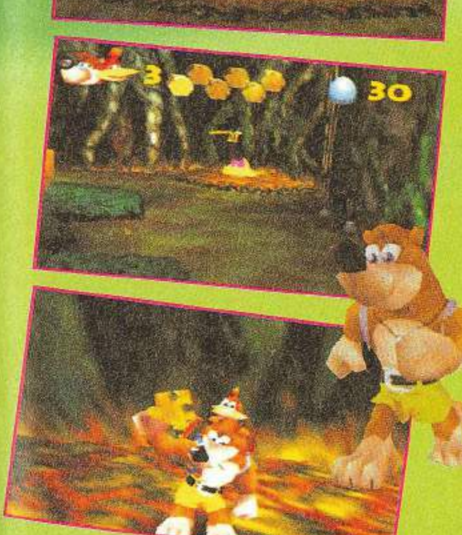



À la poursuite du crocodile doré...

9 Revenez à l'entrée du niveau. Remarquez le crocodile doré dans un coin ; il ne demande qu'à se sustenter. Envoyez-lui un œuf : il changera alors d'emplacement. Poursuivez-le dans tout le niveau (nos photos révèlent ses positions) pour récupérer une pièce de puzzle.







L'INTERRUPTEUR DE LA SORCIÈRE

L'interrupteur de la sorcière est caché dans l'une des huttes, perchées au-dessus du marécage. Une fois activé, celui-ci va démolir le chapeau de la statue de Gruntilda. Vous ne pourrez le récupérer qu'après avoir franchi la porte aux 260 notes, à droite de cette statue. Dans la pièce suivante, démolissez les quelques briques qui obturent la porte à l'aide d'une attaque « bouscul'bec ». Activez ensuite le « disque de super saut ». Il vous permettra de pénétrer dans l'immense jarre : vous serez alors projeté à travers la statue de Gruntilda et obtiendrez ainsi le morceau de puzzle.



À la recherche des Jinjos égarés

Le Jinjo jaune se trouve tout près de l'entrée, à gauche du premier pont suspendu. Sautez sur sa petite plate-forme pour l'atteindre. Le Jinjo vert se trouve dans la cavité d'un arbre, à proximité du parcours de la première pièce de puzzle. Le Jinjo orange se situe derrière Tanktup, contre le mur. Le Jinjo violet est dans le marécage, en dessous des huttes. Récupérez-le en étant métamorphosé en crocodile, pour éviter le moindre damage. Enfin, le dernier Jinjo vous attend sur un roseau, près de la hutte de Mumbo. Il vous livrera la dernière pièce de puzzle de ce niveau.

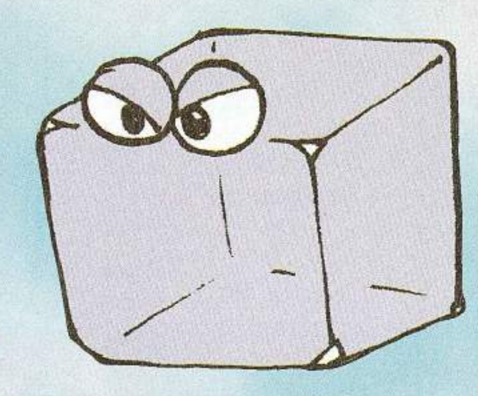







5

LE PIC POLAIRE



Que diriez-vous d'une petite halte dans un paysage enneigé, histoire de vous adonner aux joies de la luge et des boules de neige ? Mais ne vous y trompez pas, cet endroit sera loin de vous rappeler vos dernières vacances de sports d'hiver !

L'ACCÈS AU NIVEAU

Sortez des marécages précédents, métamorphosé en crocodile. Derrière l'entrée du Marais Moisi, se trouve un petit passage, baignant dans des eaux infestées de piranhas. Votre état actuel vous permet d'y passer sans encombre... À l'issue de ce tunnel, vous trouverez le tableau du Pic Polaire. Revenez alors sur vos pas et passez la porte aux 260 notes de musique, à droite de la statue géante de Gruntilda. Montez alors les escaliers sur votre gauche et pénétrez dans le corridor enneigé.





1 Une pièce qui fait un tabac

Vous serez amené plusieurs fois, au cours de votre périple, à escalader l'imposant bonhomme de neige. Pour y monter, passez tout d'abord sur les buttes glacées au fond du niveau ; les griffes des pattes de Kazooie vous permettent de tenir droit. Puis, marchez le long de l'écharpe démesurée du bonhomme. Sautez vers la gauche grâce au « disque de super saut » ; vous atterrirez sur la base de sa pipe. Continuez doucement le long de ce morceau de bois : à l'extrémité vous tomberez sur une pièce de puzzle.







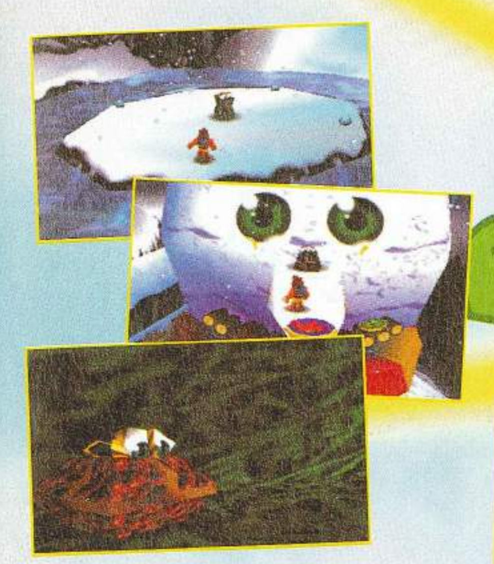


2 Un remède définitif

Descendez doucement de la pipe du bonhomme pour revenir près de son encolure, au bout de son écharpe. Vous devriez alors apercevoir une luge. En l'utilisant, vous dévalerez tout le corps du bonhomme de neige (qui fait ainsi office de tremplin) et vous atterrirez sur le ventre du pauvre ours malade. Pour vous remercier d'avoir ainsi soulagé ses maux d'estomac, il vous donnera une pièce de puzzle.







3 Des enfants gâtés

À côté du départ, vous aviez sûrement rendu une petite visite aux enfants livrés à eux-mêmes, dans leur igloo. Leur père, Boggy, devait leur apporter des cadeaux mais il est affreusement malade... Pour soulager leur chagrin, il n'y a qu'une seule solution : retrouver les trois cadeaux disséminés dans ce niveau. Le premier se situe près du pied gauche du bonhomme de neige, sur une minuscule île. Le deuxième est à l'intérieur du sapin de Noël ; récupérez-le en montant au tronc. Le dernier cadeau est sur le nez du bonhomme de neige. Rapportez ensuite tous ces présents aux enfants, ils ne manqueront pas de vous offrir un morceau de puzzle.



5

LA HUTTE DE MUMBO

Ce n'est apparemment pas le froid polaire ni même les attaques de bonshommes de neige qui vont rebuter Mumbo ! Il s'est trouvé une place de choix au bout du village, sur un petit îlot. Si vous lui apportez des « gris-gris », il vous transformera en morse. Ainsi, vous ne craindrez ni les étendues d'eau glacée, ni les représailles des habitants de ce lieu.



4 Vol en rase-mottes

Dirigez-vous près du sapin. Un monticule de cadeaux est situé à proximité de celui-ci. Bottles vous apprendra alors l'attaque en plein vol « bomb'bec », une véritable attaque kamikaze qui consiste à piquer du bec. Cinq bonshommes de neige miniatures vous attendent dans ce niveau. Leur élégant chapeau haut-de-forme est orné d'une croix rouge : c'est précisément là qu'il faudra porter votre attaque aérienne. Malheureusement, cette attaque n'est pas très maniable et il vous arrivera souvent de passer à côté de votre objectif. N'hésitez pas à voler très près du sol, en ligne droite. Portez-vous à la hauteur des chapeaux et tentez de vous coller à eux.



Bizarrement, les bonshommes cessent de vous jeter des boules de neige lorsque vous entrez dans leur secteur. Profitez de cette faiblesse ! Une fois vos cinq adversaires anéantis, à vous le morceau de puzzle (sur le chapeau du géant).






5
LE PIC POLAIRE
DÉBUT
© EMMANUEL 1998
5

Loopings et vols en piqué

Cet autre objectif requiert l'attaque ailée. Le manteau (de neige) du bonhomme géant possède trois gros boutons ; il faut les attaquer un à un en tapant en leur centre. Pour ce faire, collez-vous quasiment contre le bonhomme de neige. Vous serez alors certain de ne pas rater vos cibles. La prime pour ce vol de précision : une pièce de puzzle.

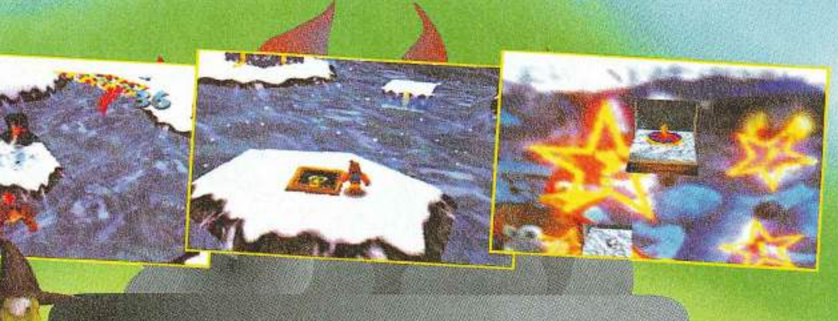




Un morse méfiant

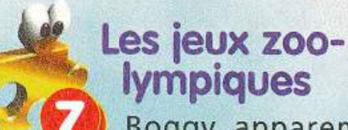
Rendez-vous chez Mumbo, au bout du petit village. Il vous transformera en un morse inoffensif. Un peu plus à droite et en hauteur, vous rencontrerez Wozza, un autre morse. Celui-ci se méfie énormément d'un certain ours et de son oiseau qui rôdent dans les parages... Naturellement, vous n'avez rien vu ! Comme gage de sa confiance, il vous invitera dans sa grotte : vous y trouverez un morceau de puzzle.





L'INTERRUPTEUR DE LA SORCIÈRE

Un bonhomme de neige, proche du sapin, bloque l'accès à l'interrupteur de Gruntilda. Décimez-le à l'aide de votre attaque aérienne. Une fois activé, l'interrupteur ouvre une porte au sommet de l'entrée du niveau. C'est le moment idéal d'essayer vos nouvelles chaussures de sport... si, toutefois, vous vous êtes déjà rendu dans le niveau suivant ! Grimpez au-dessus de l'entrée du niveau et activez un interrupteur. Durant quelques secondes, un tremplin sera accessible. Grâce à vos baskets, vous le rejoindrez rapidement. Déployez alors vos ailes et repassez par le corridor enneigé. Volez jusqu'à la pièce de puzzle, au sommet de la salle.



Les jeux zoo-lympiques

Boggy, apparemment remis de ses récents maux, cherche un adversaire à sa taille pour une course en luge. Justement, sous votre accoutrement de morse, vous ferez parfaitement l'affaire. Rejoignez-le au sommet de la butte glacée et participez à la course. Attention, vous devez impérativement passer à travers une quarantaine de drapeaux tout en restant dans le circuit. Une clochette confirmera vos différents passages. Si jamais vous sortiez du circuit, n'hésitez pas à revenir sur vos pas et à repasser entre les drapeaux. Le premier qui franchira la ligne d'arrivée (surplombant la caverne de Wozza) aura droit à une pièce de puzzle.










Les guirlandes lumineuses de Noël

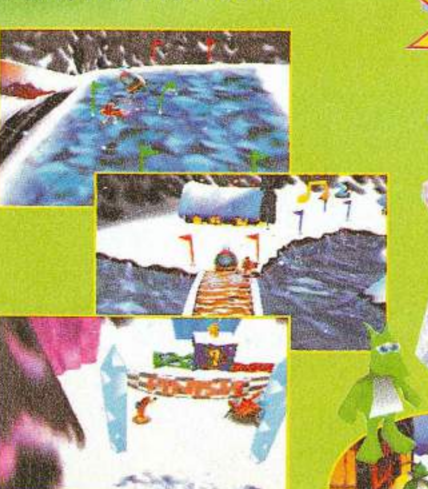
Au pied du sapin de Noël, se trouve un gros paquet. Il contient une douzaine de lampes pour illuminer le sapin. Ouvrez-le à l'aide d'une attaque « bec-assaut ». Mais trois affreux monstres, très friands d'ampoules, suivent le chemin des lampes... Commencez par éliminer celui qui se trouve le plus près du paquet (avec une attaque « bouscul'bec »). Une première série de lampes devraient circuler. Faites de même avec le second et le troisième monstres, en suivant le rythme de progression des ampoules. La première créature devrait alors réapparaître, tandis que quelques ampoules pénètrent dans le sapin. Renouvelez l'opération plusieurs fois. Un bouton « on » apparaît : jetez une salve d'œufs dessus. Déployez ensuite vos ailes et passez trois fois consécutives au milieu de l'étoile, à la cime du sapin. Vous apercevrez alors une pièce de puzzle que vous pourrez récupérer en entrant dans le conifère.





L'ours veut sa revanche

Cette pièce de puzzle n'est accessible qu'après avoir appris à utiliser les chaussures de tennis, dans le niveau suivant. Si c'est votre cas, tentez une nouvelle fois de battre Boggy à la course. Cependant, il n'est plus question de luge ! Chaussez tout d'abord vos baskets et refaites le même parcours. Appliquez la même méthode que pour la pièce de puzzle n° 7, à ceci près que vous n'avez quasiment plus le droit à l'erreur. En effet, Boggy possède un véhicule bien plus rapide et il vous sera très difficile de le rejoindre si vous sortez de la piste. La récompense, quant à elle, reste la même.



À la recherche des Jinjos égarés

Le Jinjo bleu est situé sur le balai du bonhomme de neige géant. Escaladez ce dernier et déployez vos ailes : atterrissez alors sur le balai en question. Le Jinjo vert se trouve derrière une maison du village. Profitez-en pour vous protéger des attaques des bonshommes de neige. Pénétrez dans la grotte de Wozza sous votre apparence traditionnelle. Malgré son irritation, il ne peut que s'incliner et vous laissera récupérer le Jinjo orange en toute tranquillité. Le Jinjo violet est tout en haut de la pile de cadeaux, près du sapin de Noël. Multipliez les sauts pour l'atteindre. Enfin, l'ultime Jinjo se trouve dans la hutte de Mumbo. Faites un saut périlleux arrière pour le débusquer.

1 Tunnel glacé

Présentez-vous à l'entrée de la grotte de Wozza sous la forme d'un morse. Dans un élan fraternel, Wozza n'hésitera pas à vous faire entrer dans son logis. Passez alors dans le tunnel immergé de droite. À l'issue de celui-ci, une alvéole vous attend.




2 Un morceau bien au chaud

Un bonhomme de neige enragé a pris place près de la hutte de Mumbo. Ses lancers de boules répétés vous ont sûrement déjà poussé à le détruire... Vous avez fort bien fait ! En effet, il gardait précieusement la seconde alvéole du niveau.



6 LA VALLÉE DE GOBI

Il fait vraiment une chaleur de plomb dans cette contrée aride. Le sable est si chaud que même les chameaux – les maîtres de ces lieux – n'arrivent pas à le supporter. En plus, vous devrez vous méfier des pyramides et des sphinx que vous rencontrerez.... ils ne contribueront pas à vous mettre à l'abri dans ce désert inhospitalier.

L'ACCÈS AU NIVEAU

Sortez du couloir enneigé précédent pour gagner la pièce centrale. Sur votre droite, vous pouvez remarquer la porte aux 350 notes de musique, encastrée dans une statue de pierre. Derrière celle-ci, se trouve une salle particulièrement haute, avec un chemin très sinueux, où chaque mauvais pas serait sanctionné par une chute dans de la lave... Pas très réjouissant ! En prenant toutes vos précautions (changez souvent d'angle de caméra), montez jusqu'au tableau. Revenez ensuite sur vos pas et rendez-vous dans la salle avec l'immense jarre en son centre. Dans la petite pièce de droite, vous trouverez des bottes. Idéal pour traverser sans encombre le sable bouillant qui vous attend, un peu plus haut ! Après cette première traversée, apprêtez-vous à faire face au climat aride de la vallée de Gobi...









1 Il manque de flair...

Dès votre arrivée, montez la pente à l'aide du « turbo sprint ». Un sphinx, orné d'une tête de chien, vous fait face. Vous pouvez l'escalader par le côté, en quelques sauts. Descendez alors sur la tête en question et sautez sur les deux petits cactus, de part et d'autre de son museau. Jetez quelques œufs dans chaque narine. Le pauvre temple aura enfin le nez un peu plus dégagé ! Pour vous remercier de ces soins, il vous ouvrira sa porte. À l'intérieur, montez sur le premier tapis. Mettez-vous de côté et jetez un ou deux œufs dans la bouche de la première statue. Le tapis prendra alors son envol. Sautez sur le tapis qui vous fait face. Vous allez tomber sur une seconde statue tout aussi affamée. Répétez l'opération jusqu'à ce que vous atteigniez le sommet pour récupérer la pièce de puzzle.



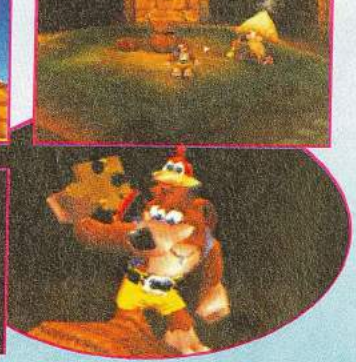
2 En plein dans le mille !

Revenez sur la tête du sphinx précédent. Empruntez le tremplin. Sur votre gauche, vous devriez apercevoir une gigantesque cible, au sommet d'une pyramide. Utilisez votre attaque aérienne et visez son centre : la porte de la pyramide s'ouvre. Planez doucement jusqu'à celle-ci, puis pénétrez à l'intérieur. Vous ferez alors la connaissance de Rubee, un charmeur de serpents, qui a trouvé refuge à l'abri du soleil. Pondez cinq ou six œufs dans le petit récipient qui tourne autour de la jarre. Un serpent va s'en extraire pour vous conduire à la deuxième pièce de puzzle.









4 La course effrénée

Bottles est réfugié sur une petite corniche, derrière la pyramide qui a une cible sur son sommet. Il vous apprendra à vous servir des chaussures de sport. Sachez d'ailleurs, qu'il s'agit du dernier mouvement acquis au cours de cette épopée...



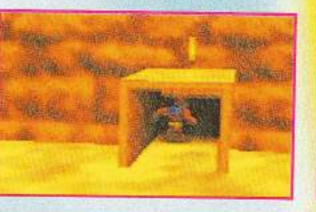


Poursuivez votre chemin sur la corniche jusqu'à la pyramide. Grimpez sur le talus, à côté de vous, pour chausser vos baskets. Activez alors l'interrupteur à la base de la pyramide : vous n'avez qu'une poignée de secondes pour rejoindre le sommet du temple avant qu'une trappe ne bloque son accès. Armé de vos nouvelles chaussures, vous devriez y arriver en un tour de main. À l'intérieur, une salle immergée vous attend. Prenez votre respiration et plongez pour récupérer le morceau de puzzle.

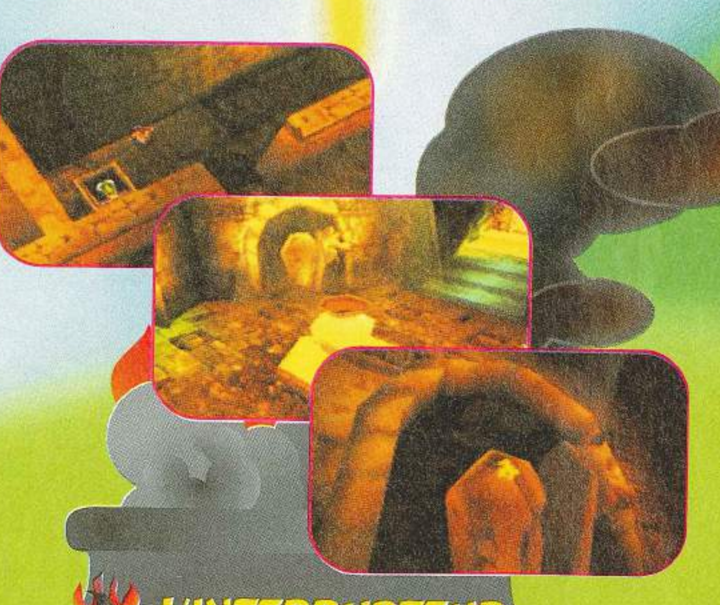
3 Le jeu des paires

Rendez-vous à la pyramide de droite et montez à son sommet. Un interrupteur commandant l'ouverture de la porte s'y trouve. Activez-le et rejoignez l'entrée de la pyramide au plus vite. À l'intérieur, une salle unique vous attend. Commencez par détruire la momie à l'aide de votre « bouclier magique ». Vous serez bien plus à l'aise pour faire travailler vos méninges ! En effet, il s'agit de retrouver les paires en retournant les différentes cases à l'aide de l'attaque « bec-assaut ». Les photos vous aideront à ce que tout se passe bien.





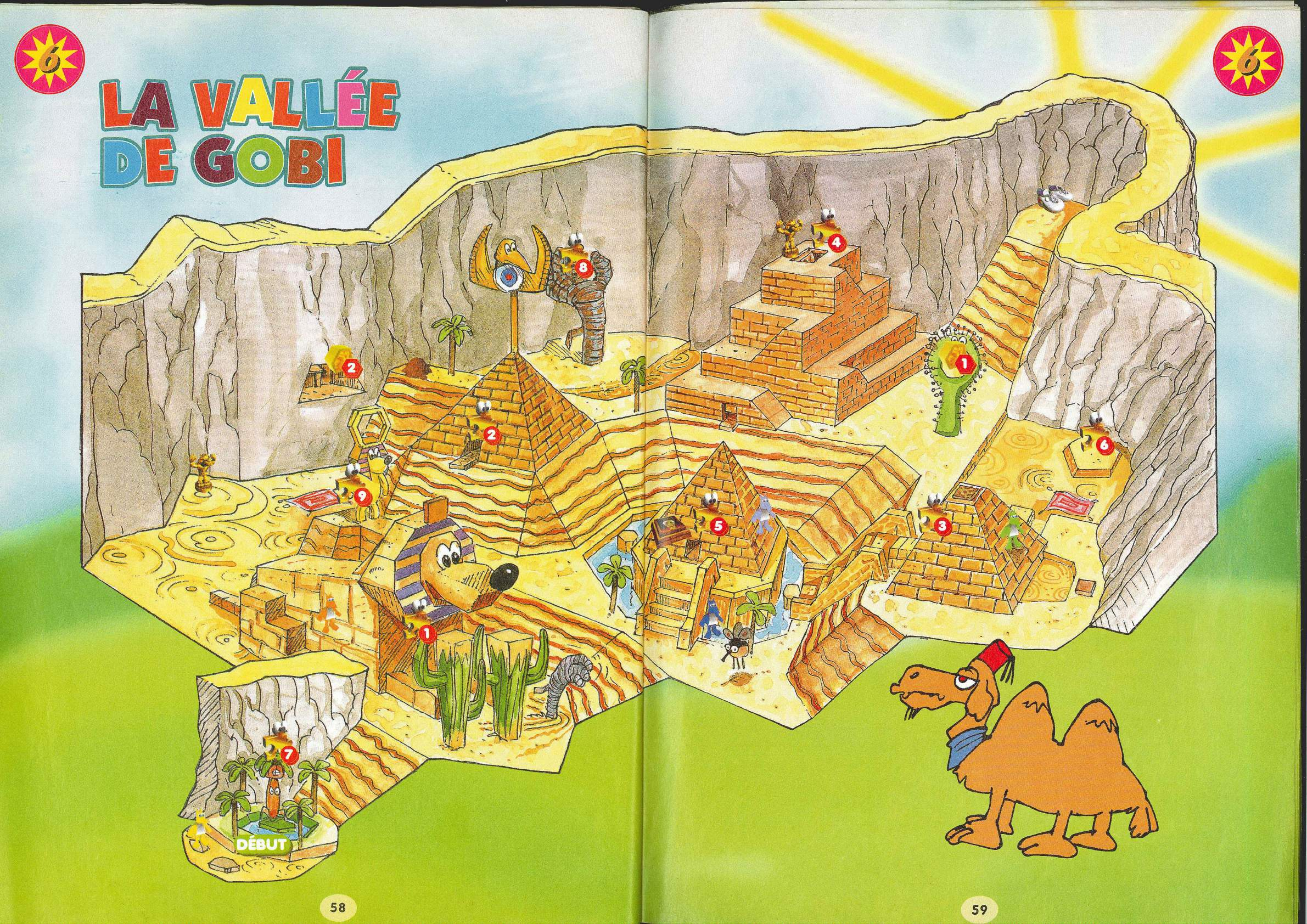




L'INTERRUPTEUR DE LA SORCIÈRE

L'interrupteur de la sorcière est dans le labyrinthe de la pyramide centrale. Laissez à Kazooie le soin de l'activer. Le sarcophage de la salle avec la jarre s'ouvre, révélant une pièce de puzzle. Utilisez le « disque de super saut » pour l'atteindre. Facile !

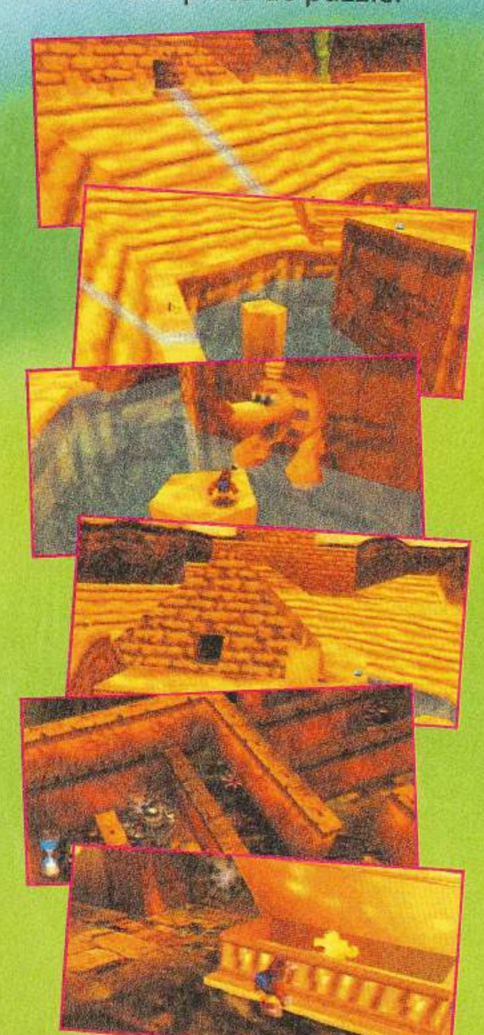
LA VALLÉE DE GOBI





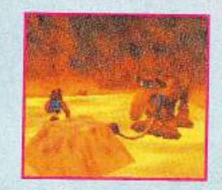
5 Un véritable archéologue

Après avoir récolté la pièce de puzzle précédente, un mince filet d'eau s'extrait de la pyramide. Le bassin situé à proximité se remplit progressivement, vidant ainsi la salle dans laquelle vous vous trouvez. Sortez alors de votre temple et dirigez-vous vers ce bassin. Une statue de pharaon vous fait face ; placez-vous sur la petite plate-forme et jetez-lui quelques œufs. Renouvelez l'expérience deux autres fois avec les statues similaires. Comme par enchantement, une nouvelle pyramide sort des profondeurs de la terre ! À l'intérieur : un labyrinthe. Laissez Kazooie prendre les commandes, ses longues pattes vous permettront d'aller plus vite. Une fois le labyrinthe traversé, vous vous trouverez nez à nez avec un sarcophage. Il s'ouvre à votre passage, révélant une pièce de puzzle.



6 L'hôte de ces lieux...

Le chameau Gobi est accroché à une pierre, en plein soleil, à droite du niveau. Le pauvre animal a bien du mal à résister à cette chaleur ! À l'aide d'une attaque « bec-assaut », brisez le rocher, libérant ainsi le chameau. En guise de remerciement, il vous offrira une pièce de puzzle supplémentaire.






7 Touchez sa bosse, Monseigneur !

Revenez au départ. Vous aviez certainement déjà remarqué cet arbre qui manquait d'eau... Il s'est trouvé un nouveau compagnon : Gobi le chameau, que vous venez de délivrer. Sautez sur le dos du chameau et effectuez une attaque « bec-assaut ». Gobi va alors cracher l'eau contenue dans sa bosse, et alimenter ainsi l'arbre. Ce dernier vous donne un morceau de puzzle pour ce service.

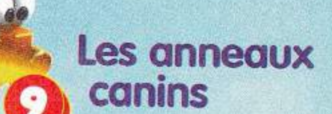




8 Il n'y va pas de main morte

Prenez les chaussures de sport, vers la pièce de puzzle n° 4. Puis, rendez-vous le plus vite possible derrière la pyramide avec la cible à son sommet. Une main momifiée vous nargue : elle détient depuis plusieurs millénaires une pièce de puzzle que personne n'a encore réussi à lui subtiliser. Si vous vous en approchez, elle n'hésitera pas à la cacher. Mais avec vos chaussures de course, vous n'aurez aucun problème pour récupérer la pièce avant que la main ne se referme. Pendant que vous savourez votre victoire, la main se morfond dans son chagrin.



9 Les anneaux canins

À droite du sphinx, vous verrez un pharaon miniature, avec un anneau accroché à son crâne. Utilisez le tremplin sur le dos du sphinx et passez à l'intérieur de cet anneau. Il va alors changer de place. Poursuivez-le dans tout le niveau, jusqu'à ce qu'il abdique. Il vous donnera finalement sa pièce de puzzle.







À la recherche des Jinjos égarés

Le Jinjo jaune est juste derrière vous, dès que vous arrivez dans ce désert. Le Jinjo orange est à l'intérieur du sphinx, à proximité de la pièce de puzzle n° 1. Le Jinjo vert est caché dans une faille, derrière la pyramide la plus à droite. Utilisez le « turbo sprint » ou volez pour le débusquer. Rendez-vous ensuite à la pyramide de centrale, baignant dans un bassin. Le Jinjo bleu vous attend au fond de l'eau. Enfin, le dernier Jinjo se trouve à l'intérieur de cette pyramide, à l'autre bout du labyrinthe. Vous le trouverez dans une jarre, près du sarcophage.

1 Le cactus creux

Derrière la pyramide de droite, vous trouverez un interrupteur. Si vous l'activez, un rayon de miel apparaîtra au milieu du cactus géant, près du bassin central. Déployez vos ailes et passez au centre du cactus pour le récupérer. Une bonne récompense !






2 Taquinons Gobi

Après avoir dérangé deux fois de suite le chameau Gobi (cf. pièces de puzzle 6 et 7), celui-ci prendra place près de la pyramide de gauche, sur une corniche surélevée. Il pensait être enfin à l'abri de vos taquineries... C'était mal vous connaître ! Rejoignez-le en volant puis sautez sur son dos. Dégoûté, il s'enfuira définitivement du désert... et vous donnera la deuxième alvéole.




LE MANOIR DU MONSTRE MALSAIN

Le temps semble s'être arrêté dans ce paysage d'épouvante, peuplé de fantômes et de squelettes. La nuit éternelle s'est abattue sur ces maisons hantées et les pierres tombales s'animent à votre passage... Même si le niveau ne paraît pas énorme, il regorge de petits détails et de passages délicats.

L'ACCÈS AU NIVEAU

Tout d'abord, marchez le long de la corniche qui surplombe la salle ronde, près du corridor enneigé. Ouvrez la porte aux 450 notes de musique et prenez un bon bol d'air. Vous en aurez, en effet, besoin dans ces tunnels immergés ! Le niveau de l'eau, relativement bas, ne vous donne pas



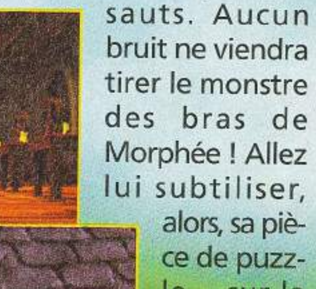
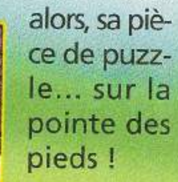
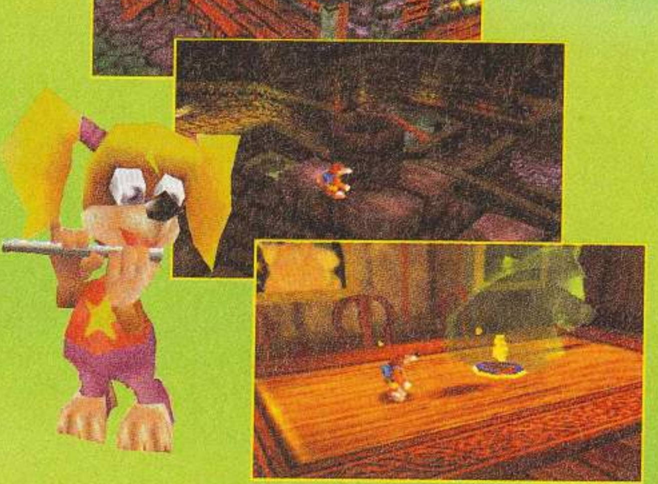
encore accès à toutes les plates-formes surélevées : votre chemin n'en sera que simplifié. Après quelques mouvements de brasse, vous arriverez dans une pièce avec le tableau du niveau. Quelques sauts de côté (aidés de plusieurs vols planés) vous y conduiront. Revenez ensuite vers le tableau du niveau précédent, au-dessus d'un torrent de lave. Continuez le chemin sinueux et vous pénétrerez dans le cimetière, où trône la maison hantée.






1 Comme le Père Noël...

Vous pouvez entrer dans la maison qui vous fait face en brisant la porte. Mais, le plancher craque et le bruit réveille le monstre assoupi. Son corps translucide cache une pièce de puzzle. Montez alors sur le toit de la maison, en escaladant la gouttière et en empruntant tous les « disques de super saut » qui se présentent. Vous arriverez très rapidement au niveau de la cheminée : laissez-vous tomber. Sans toucher le plancher, passez de chaise en chaise, à l'aide de quelques sauts. Aucun bruit ne viendra tirer le monstre des bras de Morphée ! Allez lui subtiliser, alors, sa pièce de puzzle... sur la pointe des pieds !

2 Un peu de surf

Derrière la maison, précédemment visitée, se trouve un petit jardin, peuplé de squelettes qui surveillent consciencieusement une vieille bâtisse, percée de toute part. À vrai dire, seule la porte semble tenir en place ! Néanmoins, une attaque « bouscul'bec » en aura vite raison et vous pourrez pénétrer à l'intérieur... Vous allez tomber sur une minuscule plate-forme gélatineuse ainsi que sur plusieurs cases représentant des lettres. Montez sur la plate-forme et activez les différentes cases (par votre passage) en inscrivant le mot « Banjokazooie ». Faites attention au fantôme qui vous suit ainsi qu'aux cases à l'effigie de la sorcière : vous perdriez de l'énergie. Une fois l'opération terminée, vous obtiendrez une pièce de puzzle.






LA HUTTE DE MUMBO

Quoi de plus normal qu'un magicien vaudou, dans ce décor mystique ? Pour lui rendre une petite visite, passez au-dessus du mur démoli (un saut périlleux et l'affaire est bouclée). Il vous transformera en citrouille, une des métamorphoses les plus importantes du jeu. Sachez tirer parti de votre petite taille et de votre robustesse.



3 Tombes fleuries

Rendez-vous au cimetière qui entoure l'église. Si une grille métallique vous en interdit l'accès, brisez le cadenas à l'aide d'une attaque « bouscul'bec ». Il y a des vases inutilisés à proximité des tombes. Collez-vous à chacun d'entre eux et tournez-leur le dos. Pondez quelques œufs : des fleurs y prendront place. Après avoir reçu cinq fois les remerciements des défunts, vous obtiendrez une pièce de puzzle.






4 Une vue imprenable

Escaladez la pierre tombale la plus proche de l'entrée de l'église. Passez ensuite en mode Turbo Sprint et sautez sur la toiture qui vous fait face. Montez ensuite vers le clocher. Un « disque de super saut » vous conduira au point culminant de l'église : la girouette. Ne vous attardez pas et récupérez la pièce de puzzle.






5 Au fond du puits

Prenez le chemin derrière la cabane percée (cf. pièce de puzzle n° 2) pour gagner le puits. Passez sur la planche de bois chancelante et sautez dans le trou, en suivant la corde, puis plongez dans le seau récupérer la pièce de puzzle.




LE MANOIR DU MONSTRE MALSAIN





L'INTERRUPTEUR DE LA SORCIÈRE

L'interrupteur de la sorcière est à côté de la seconde alvéole. Rendez-vous sur les poutres, en haut de l'église, pour l'enclencher. Une pièce apparaît dans l'œil droit de la statue de la sorcière, dans la pièce aux toiles d'araignée. Empruntez les chaussures de sport, au-dessus de l'entrée de la salle du Pic polaire et rejoignez le tremplin. Prenez votre envol et percez l'œil de la statue. À vous la pièce de puzzle ! Par ailleurs, sachez que vous pouvez détruire toutes les toiles d'araignée de cette pièce par un simple lancer d'œufs.



1 Un plancher brisé

En tant que Banjo, brisez la fenêtre du premier étage de la maison hantée, près du labyrinthe. Le plancher est très largement morcelé ; néanmoins, votre taille ne vous permet pas de récupérer le morceau de miel coincé en dessous. Retournez dans cette pièce sous la forme d'une citrouille (à ce niveau du jeu, vous commencez à connaître la manière de procéder...) ; et allez récupérer l'alvéole vide.



2 Les poutres de l'église

Grimpez sur les différents tuyaux qui composent l'orgue de l'église, vous finirez par accéder à un candélabre où se trouve un tremplin. Déployez alors vos ailes, puis déposez-vous sur les poutres de la bâtisse pour y récupérer une autre alvéole.



6 Musique, maestro !



À partir de l'entrée, dirigez-vous vers la droite. Un passage vous mènera à un bassin verdâtre. Montez les marches et emparez-vous des chaussures de sport. Activez ensuite l'interrupteur : la porte de l'église s'ouvre pendant une poignée de secondes.



Rejoignez-la au plus vite, en passant devant la grande maison. C'est juste mais ça devrait suffire ! À l'intérieur, montez sur les pédales et le tabouret pour arriver sur le clavier de l'orgue. Une main fantomatique va se mettre à jouer un air, que vous devez reproduire pour gagner une pièce de puzzle.



Ce challenge n'est pas insurmontable puisque vous pouvez jouer quasiment en même temps que la main, en la suivant note par note. Et vous pourrez constater aussi que la vélocité n'est pas vraiment impressionnante.





7 Les précieux breuvages

Contournez la maison jusqu'aux planches de bois vermoulues. Une simple attaque « bec-assaut » parviendra à les briser. Vous aurez ainsi accès à la cave, où de précieux millésimes sont enfermés dans des tonneaux. Débarrassez-vous, dans un premier temps, du fantôme, par une attaque invincible. Puis, mettez en pièce chaque tonneau, grâce à une attaque « bouscul'bec ». Plusieurs objets intéressants en sortiront... dont une pièce de puzzle.

8 Du sur mesure

Tout d'abord, transformez-vous en citrouille. Rejoignez ensuite l'interrupteur commandant l'ouverture de l'église (cf. pièce de puzzle n° 6).




Sous votre apparence, les ronces qui bordent le niveau, ne vous feront aucun effet. Profitez-en pour marcher tout le long de ces haies, en sautant si nécessaire. Vous rejoindrez le premier étage de la maison, au




niveau des gouttières. Justement, la gouttière de droite – avec son ouverture minuscule – semble avoir été prévue pour votre petite taille ! Laissez-vous tomber ; dans votre chute, vous emporterez la huitième pièce de puzzle.

9 Tirez la chasse !

Sous votre forme habituelle, brisez la fenêtre de droite de la maison. Renouvelez ensuite l'opération de la pièce précédente sans, toutefois, vous laisser tomber dans la gouttière. Métamorphosé en citrouille, entrez par la fenêtre. Vous avez maintenant la taille requise pour passer dans la cuvette des toilettes ! Suivez la canalisation jusqu'aux monticules marron et récupérez le bout de puzzle... Ne traînez pas dans cet endroit qui ne nous dit rien qu'y vaille... N'oubliez pas que vous êtes plongé dans des toilettes !




À la recherche des Jinjos égarés

Le Jinjo violet est dans un tonneau, dans la cave de la maison hantée. À droite de cette dernière, il y a un petit bassin ; le Jinjo bleu vous fait des signes depuis le monticule. Utilisez le « disque de super saut » pour l'atteindre. Le Jinjo orange est dans le labyrinthe, à gauche de la maison. Mais, dégommez d'abord les deux fantômes avec l'attaque invincible et emparez-vous ensuite de l'oiseau, dans le coin gauche. Le Jinjo vert se trouve sur le chemin de la première pièce de puzzle, sur la cheminée de la maison. Enfin, vous découvrirez le dernier Jinjo sur le lit à baldaquin, situé derrière la plus grande fenêtre de la maison (au deuxième étage). Grâce à lui vous obtiendrez la dixième pièce de puzzle du niveau.







LA BAIE DU RUSTY BUCKET

Ohé, matelot ! Embarquez sur le Rusty Bucket, un cargo baignant dans les eaux polluées du château de la sorcière ! En marin polyvalent vous devrez actionner les engrenages de la salle des machines, débarquer le chargement du navire, voire même sauver un dauphin, coincé sous l'ancre. Quel programme !

L'ACCÈS AU NIVEAU

Sortez de la maison hantée sous votre forme habituelle. À droite de l'entrée, vous trouverez une grille bloquant l'accès à une petite chapelle mortuaire. Brisez cette grille à l'aide d'une attaque « bouscul'bec ». Puis retournez voir Mumbo pour qu'il vous métamorphose en citrouille. Rendez-vous alors à la chapelle et passez par la fente de la porte pour retrouver Mumbo ! Reprenez votre apparence normale et détruisez le cercueil qui est à vos côtés. L'interrupteur qui s'y cache élève le niveau de l'eau, dans les pièces immergées près de la porte aux 450 notes de musique. Vous aurez enfin accès aux diverses caisses et aux plates-formes. Démolissez la caisse isolée, estampillée du logo de Rare, pour élever encore le niveau de l'eau. Entrez dans la caverne de droite : le tableau du niveau est après la première bifurcation à droite. Pour entrer dans ce niveau, revenez un peu sur vos pas.

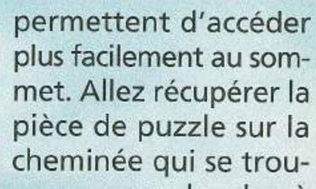






1 En haut de la cheminée

La première chose que vous ferez, en arrivant dans ce niveau, sera certainement de contempler le paysage, histoire de voir un peu de quoi ça retourne ! Rendez-vous au point culminant du bateau : en haut des deux larges cheminées. Commencez par grimper sur quelques caisses, puis empruntez la passerelle. Des échelons vous permettent d'accéder plus facilement au sommet. Allez récupérer la pièce de puzzle sur la cheminée qui se trouve le plus à l'avant du bateau.





2 Les sifflets ordonnés

En vous rendant sur le côté droit du bateau, vous apercevrez une bouée de sauvetage un peu hostile. Débarrassez-vous d'elle ; vous remarquerez une inscription, gravée sur le mur : « 312-111 ». Comment utiliser cet étrange code ? Simple ! Trois sifflets numérotés sont placés à l'avant du navire ; activez-les dans l'ordre précité. Une fois l'opération effectuée, vous obtiendrez un nouveau morceau de puzzle.







3 Comme un lion en cage

Une cage est posée sur le pont, près des sifflets. À travers les barreaux, vous pouvez voir une pièce de puzzle. Rageant, n'est-ce pas ? Grimpez à la corde, accrochée à cette cage et poursuivez votre chemin pour rejoindre la base de la grue. Élevez alors la cage à l'aide d'une attaque « bouscul'bec » sur l'interrupteur. Vous avez quelques secondes pour rejoindre la cage, qui est maintenant en hauteur. Ne vous laissez pas impressionner par le chronomètre : si vous calculez précisément vos gestes, vous récupérerez la pièce de puzzle sans trop de mal.









L'INTERRUPTEUR DE LA SORCIÈRE

Montez en haut de la grue qui soutient la caisse de **TNT** ! Vous devriez voir, devant vous, le sommet d'une petite cheminée. Essayez d'atteindre la cheminée (par un grand saut suivi d'un vol plané). Soyez patient, il vous faudra peut-être plusieurs tentatives... Actionnez ensuite l'interrupteur de la sorcière, à vos pieds et sortez de la Baie du Rusty Bucket pour revenir dans la pièce précédente, juste derrière la porte aux 450 notes de musique. Le morceau de puzzle est posé sur une petiteplate-forme, facile d'accès.

4 Quand le chat n'est pas là...

Sachez que vous pouvez briser trois hublots du pont, vous donnant ainsi accès à autant de nouvelles salles. Sur le côté droit, brisez le hublot près de la chaloupe de sauvetage : vous entrerez dans les appartements privés du capitaine. Profitez de son absence pour démolir les planches et subtilisez-lui sa pièce de puzzle.







LA BAIE DU RUSTY BUCKET

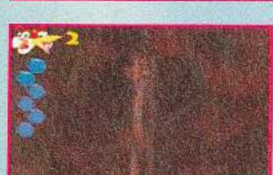


8

5 Le dauphin captif

Peut-être aviez-vous déjà versé une larme en voyant le pauvre dauphin, prisonnier de l'ancre du cargo ? Vous avez les moyens de lui venir en aide ! Plongez dans les eaux sales du port, au niveau de l'ancre justement, et nagez le long de la chaîne. Un long corridor vous fait maintenant face ; au bout, se trouve un interrupteur commandant l'ancre du navire. Enclenchez-le, vous libérerez l'animal en péril. Pour vous remercier, le dauphin déposera un morceau de puzzle dans les fonds marins.









6 Une entrée peu évidente

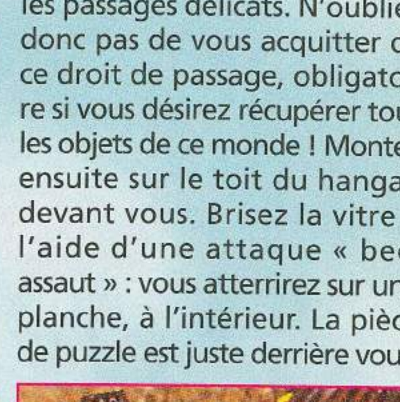
Immédiatement après votre arrivée sur ces quais, dirigez-vous sur votre gauche. Une inscription « Toll 2 » est gravée sur le mur. Il s'agit en fait d'une sorte de « péage », que vous retrouverez tout le long de ces quais. Le chiffre indique le nombre d'œufs à jeter dans le trou avoisinant l'inscription. Si vous payez votre dû, une plate-forme apparaîtra, vous permettant de traverser les passages délicats. N'oubliez donc pas de vous acquitter de ce droit de passage, obligatoire si vous désirez récupérer tous les objets de ce monde ! Montez ensuite sur le toit du hangar, devant vous. Brisez la vitre à l'aide d'une attaque « bec-assaut » : vous atterrirez sur une planche, à l'intérieur. La pièce de puzzle est juste derrière vous.





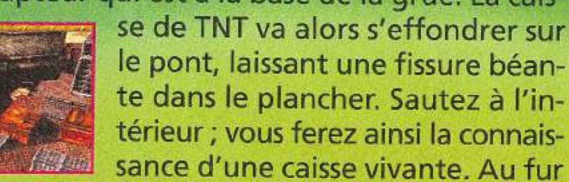






7 C'est de la dynamite !

Vous allez tomber sur une seconde caisse suspendue près de la poupe. Procédez comme pour la pièce de puzzle n° 3 : escaladez la corde et activez l'interrupteur qui est à la base de la grue. La caisse de TNT va alors s'effondrer sur le pont, laissant une fissure béante dans le plancher. Sautez à l'intérieur ; vous ferez ainsi la connaissance d'une caisse vivante. Au fur et à mesure de vos attaques, cette caisse va se diviser en plusieurs petites répliques, plus dangereuses car plus véloces. Lorsque les caisses sont suffisamment hautes, attaquez-les avec le bec de Kazooie. À la fin du combat, lorsque les caisses sont plus petites, préférez les roulés-boulés... Votre victoire sera récompensée par une pièce de puzzle.







8 De l'art et de la méthode...

Dirigez-vous vers la poupe et sautez dans le tuyau, à droite. Au milieu d'une minuscule salle, vous pourrez activer un interrupteur. Celui-ci ralentit les engrenages de la salle des machines. Pour atteindre cette dernière, brisez la porte de la première cheminée. Descendez ensuite le long de la grande échelle et passez dans le tunnel. Vous allez devoir effectuer quelques sauts très précis entre des rouages en évitant la moindre chute qui s'avèrera mortelle. Après avoir escaladé les premiers rouages, de grosses hélices vous font face. Si vous avez actionné l'interrupteur précédent, leur fréquence de rotation devrait diminuer de temps à autre. Profitez-en pour sauter à travers les pales de ces hélices... et pour récupérer le morceau de puzzle, de l'autre côté.











9 Rouages complexes

Restez dans la salle des machines. De part et d'autre de la pièce, se trouvent deux interrupteurs qui stoppent les turbines situées à l'arrière du bateau. Mais le moins que l'on puisse dire, c'est qu'ils ne sont pas faciles d'accès ! À partir de la plate-forme centrale, deux barres entrent en rotation par intermittence. Lorsque ces barres semblent se stabiliser, passez dessus à l'aide du « turbo sprint ». Des plates-formes mouvantes vous mèneront à chaque interrupteur (utilisez le vol plané pour éviter la chute). Après avoir enclenché les deux interrupteurs, rejoignez vite la poupe du bateau et nagez vers la turbine de droite pour une pièce de puzzle.





8

1 Un ours en eaux troubles

Un requin garde jalousement l'entrée d'une petite salle, vers l'avant du bateau. Dépêchez-vous de passer dans la petite fente, contre le mur, pour accéder à cette pièce. À l'intérieur, se trouve un interrupteur : il fait apparaître la première alvéole vide. Si vous n'avez plus beaucoup d'oxygène et qu'il vous reste tout de même un long chemin à parcourir, effectuez quelques sauts planés à la surface de l'eau. Votre jauge d'oxygène ne descendra plus ; mais agrippez néanmoins au plus vite une échelle pour écarter définitivement tout danger.



2 Un peu de réconfort... avant l'effort

Rendez-vous dans la salle des machines et descendez les échelons. Une ruche vous fournira de l'énergie, en contrebas. Au-dessus du couloir, vous remarquerez une fente qui a précisément la forme d'un rayon de miel. Même si vous n'avez pas l'esprit aussi fin que Colombo, cela devrait quand même vous mettre la puce à l'oreille... N'est-ce pas ? Passez à travers cette fente : la dernière alvéole du niveau vous attend.





À la recherche des Jinjos égarés

Vous pouvez faire le plein d'énergie à droite de l'entrée, au-dessus d'une grille. Plongez dans l'eau à partir de cet endroit et passez par la petite fente du mur. Le Jinjo violet se cache sous la grille. Le Jinjo jaune vous appelle depuis une balise de détresse, sur le bassin du requin. Courez à son secours ! Le Jinjo vert est sur une caisse chancelante, sur le bassin toxique (à droite du bateau). Utilisez justement les mouvements des différents barils pour vous propulser jusqu'à l'animal. Montez ensuite sur la grue qui soutient le TNT et lancez huit œufs dans le Toll 8. Une plate-forme apparaît et vous mènera au Jinjo orange. Le dernier Jinjo est dans la caisse bleue centrale, sur le quai. Pour pénétrez dans cette caisse, passez par la trappe du haut.



LE BOIS CLIC-CLAC

Pour terminer l'aventure, promenons-nous dans ces paysages champêtres, à la recherche des ultimes morceaux de puzzle... Ce niveau, particulièrement original, change d'apparence suivant les saisons : vous pouvez y accéder par quatre portes différentes.




L'ACCÈS AU NIVEAU

En sortant de la Baie du Rusty Bucket, retournez dans la salle précédente, près de la porte aux 450 notes de musique. Le niveau de l'eau, suffisamment élevé, vous permettra d'atteindre de nouvelles plates-formes, sur le rebord. Passez la porte aux 640 notes de musique et poursuivez votre progression dans le tunnel. Vous pourrez détruire les quelques racines gênantes que vous rencontrerez à l'aide d'une simple attaque invincible. Montez ensuite sur les deux feuilles qui sont à droite, et marchez le long de la corniche, jusqu'à ce que vous rencontriez un interrupteur : cela installera un pupitre devant le tableau du dernier niveau. Rendez-vous près de l'entrée de la Baie du Trésor, et passez dans le tunnel immergé. Déposez-y quelques pièces de puzzle dans le tableau et le tour est joué !







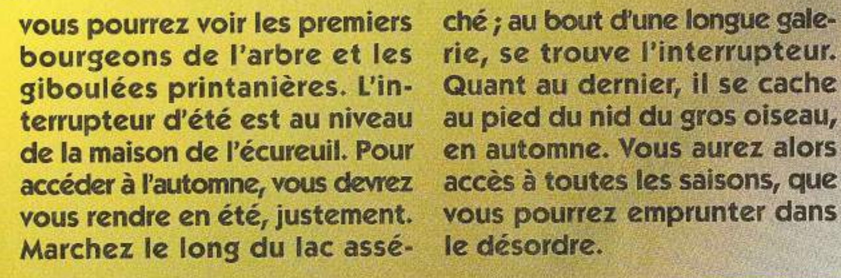
1 La porte aux racines

Au printemps, transformez-vous en abeille et battez des ailes jusqu'au sommet de l'arbre. Vous devriez apercevoir une petite plate-forme, avec une porte sur le tronc de l'arbre, qui cache une salle abritant des racines mouvantes. Allez chercher le morceau de puzzle qui est au centre de la salle, contre les branches. Sachez, par ailleurs, que vous pouvez détruire les racines à l'aide de votre attaque invincible. Avant de sortir, n'oubliez pas de prendre les vies supplémentaires : ça fait du bien !









LES QUATRE SAISONS

L'environnement du Bois Clic-Clac varie selon les saisons. Pour passer d'une saison à une autre, il faut trouver des interrupteurs, dispersés autour de l'arbre. Le premier se trouve juste devant la porte de l'automne. Après l'avoir actionné, vous pourrez voir les premiers bourgeons de l'arbre et les giboulées printanières. L'interrupteur d'été est au niveau de la maison de l'écureuil. Pour accéder à l'automne, vous devrez vous rendre en été, justement. Marchez le long du lac asséché ; au bout d'une longue galerie, se trouve l'interrupteur. Quant au dernier, il se cache au pied du nid du gros oiseau, en automne. Vous aurez alors accès à toutes les saisons, que vous pourrez emprunter dans le désordre.








2 Un appétit dantesque

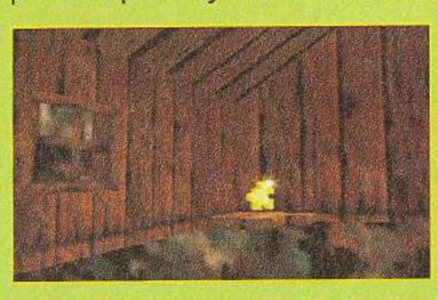


Profitez encore de cette belle saison printanière pour vous rendre au point le plus haut du niveau (seul votre accoutrement d'abeille vous le permettra). Une plante carnivore s'agite à votre passage. Entre ses mandibules, vous pouvez apercevoir une de puzzle. Sous la forme d'une abeille, vous ne craindrez pas ses crocs acérés. Vous pouvez aussi passer à travers ces plantes sous votre apparence habituelle en utilisant votre attaque invincible.



3 Une maison en chantier

Aux deux tiers de l'arbre, environ, vous rencontrerez une maison en construction. Au printemps, les travaux débutent à peine ; en été, le chantier est en effervescence. D'ailleurs, c'est à cette saison qu'une pièce de puzzle y est accessible. Sautez de planche en planche, en prenant garde de ne pas tomber du sol en construction, et récupérez la pièce convoitée.







LE BOIS CLIC-CLAC

— **Bon,** Banjo, t'as compris ?
— **Quoi,** Kazooie ?
— **Ben,** qu'il faut découper les calques avec des ciseaux pour les poser sur le plan, gros bêta !
— **Ben,** ouais, mais pour quoi faire ?
— **Eh bien,** chaque calque correspond à une saison, comme ça tu verras ce qui se passe à toutes les saisons dans ce niveau !
— **Ah,** d'accord, J'avais pas compris... c'est pas la peine de t'énerver, Kazooie... !
— **Ok !** En appliquant les différents calques sur le dessin ci-contre, tu apercevras les emplacements des différentes pièces de puzzle et des alvéoles.
— **Et en** ce qui concerne nos amis les Jinjos que nous devons secourir ?
- **Argh !** me parle pas d'eux ! Ils sont partout... même sur les calques !
— **Finalement,** c'est vachement pratique, ces calques...

4 Une traversée délicate

Encore en été, grimpez sur les deux premières feuilles qui vous font face. Continuez votre progression le long du tronc de cet arbre. Un peu plus haut, vous tomberez sur de nouvelles feuilles exposées plein soleil. Sautez de feuille en feuille, en prenant toutes vos précautions. Au bout de votre périple, alors qu'aucune autre feuille ne vous permet de poursuivre votre chemin, vous récolterez une pièce de puzzle.







5 Les occupants attaquent !

L'été est une saison propice pour rendre visite aux abeilles de la ruche, à mi-hauteur du niveau. Pénétrez leur habitation par le « toit », en brisant la trappe. Agacées, elles vont vous attaquer une par une. S'il vous reste quelques plumes dorées, utilisez-les pour parer les attaques. Vous abattrez même quelques insectes (restez alors sur place, en attendant que les abeilles vous arrivent dessus). Sinon, faites des sauts « coup-d'bec » sans bouger. Avec un bon timing, vos adversaires abandonneront. D'où, puzzle !




LA HUTTE DE MUMBO

Mumbo s'est installé au pied de l'arbre, durant toute cette année. Néanmoins, seul le climat du printemps lui permettra d'exercer ses pouvoirs magiques. Il vous transformera en abeille, une apparence particulièrement utile : vous pourrez alors grimper jusqu'à la cime de l'arbre sans aucun problème.



6 L'écureuil (trop) gourmand

L'écureuil a profité de la belle saison pour amasser bon nombre de glands et se prémunir ainsi contre la disette. Seulement voilà, il a été trop gourmand et a englouti toutes ses réserves ! L'automne venu, il réclame donc votre aide. Vous devrez retrouver six glands dans le niveau et les rapporter à ce malheureux. Vous obtiendrez sa reconnaissance ainsi qu'une pièce de puzzle !
Quatre glands se trouvent sur les longues planches de bois, à proximité de sa maison. Un cinquième fruit sec se trouve à l'intérieur de son habitation (quel étourdi, cet écureuil, il ne l'avait même pas vu !). Quant au dernier gland, il est dans une minuscule pièce, derrière une fenêtre au bout d'une planche de bois. Plongez dans le bassin pour le récupérer.





1 Une visite impromptue

En hiver, l'étang qui borde l'arbre est gelé. Vous pouvez observer une fissure dans la glace, contre un mur. Jetez-vous dedans et nagez au plus vite vers la maison du castor. Ce dernier va être stupéfait de vous voir : on n'a pas l'habitude de lui rendre visite en cette saison ! Profitez-en pour prendre la première alvéole vide. Attention à votre réserve d'oxygène : celle-ci diminue deux fois plus vite sous la glace.




2 Une entrée magistrale

Toujours en hiver, envolez-vous depuis un tremplin et approchez la maison de l'écureuil. Fracassez la fenêtre en effectuant une attaque ailée et pénétrez l'habitation. Vous pouvez prendre la dernière alvéole du jeu.





La maison d'un cher collègue

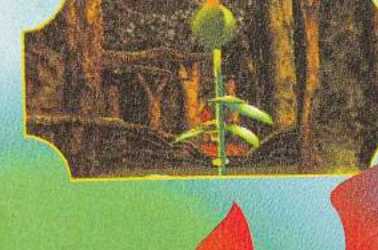
7 Au printemps, un sympathique castor (comment pourrait-il en être autrement, d'ailleurs ?), voudrait bien rentrer dans sa demeure. Mais, l'entrée de cette dernière est obturée par une immense pierre... Courage, brave castor, nous allons te venir en aide ! En été, comme le lac est complètement asséché, vous avez accès au rocher qui bloque l'entrée de sa maison. Brisez la pierre à l'aide d'une attaque « bous-cul'bec », puis retournez voir votre ami en automne : pour vous remercier, il vous donnera une pièce de puzzle. La générosité est une qualité de plus qui honore cet animal !






Avoir la main verte... ou pas !

8 Contre l'arbre, au niveau du plancher des vaches, vous pouvez remarquer un champ fermé par une clôture. Un taureau broute paisiblement à côté. Au printemps, pondez quelques œufs dans le trou, au centre du champ. En été, le chameau Gobi profite de l'ombre de la plante. Sautez sur son dos : il libèrera de l'eau qui arrosera la fleur. Renouvelez l'opération à la saison suivante. Grimpez alors au niveau de la ruche et laissez-vous tomber sur la plante, devenue gigantesque par vos soins. Vous obtiendrez une pièce de puzzle.

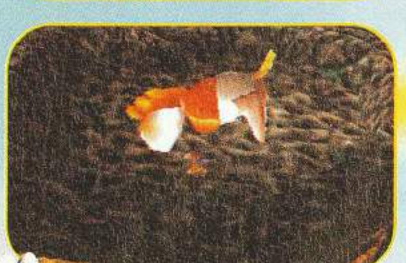








L'INTERRUPTEUR DE LA SORCIÈRE

En hiver, malgré le froid et la neige, Kazooie peut prendre son envol. Plusieurs tremplins vous attendent le long de l'arbre ou au niveau de ses racines. Si vous déployez vos ailes depuis la hutte de Mumbo, par exemple, vous retrouverez de vieilles connaissances : les bonshommes de neige du Pic Polaire ! L'un d'entre eux est situé sur une petite plate-forme, près du tronc. Détruisez-le et actionnez l'interrupteur. Une pièce de puzzle apparaît vers l'entrée du niveau, en hauteur. Sous la forme d'une abeille, vous l'atteindrez en deux ou trois mouvements...

Petit oiseau deviendra grand

9 Quasiment à la cime de l'arbre, vous trouverez un nid avec un œuf énorme. Au printemps, brisez sa coquille pour libérer l'oisillon qui s'y réfugie. En été, apportez cinq chenilles, dispersées dans le niveau, au petit volatile. Suivez simplement le chemin jusqu'en haut de l'arbre et vous trouverez suffisamment d'insectes. En automne, augmentez la ration à dix chenilles. Là, encore, elles se situent toutes sur votre chemin. Après avoir été copieusement nourri, l'oiseau entamera sa mutation. Et lorsque vous lui rendrez visite quelques mois plus tard, en hiver, vous constaterez qu'il est passé dans le monde adulte. Il vous remerciera de vos bons soins en vous offrant une pièce de puzzle.

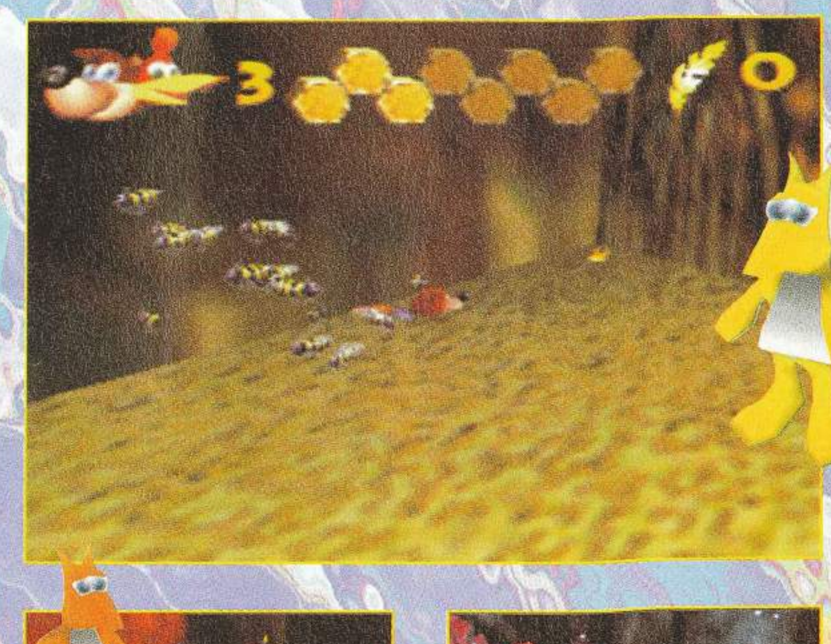






À la recherche des Jinjos égarés

Le Jinjo vert est juste devant la porte aux racines (voir « Pièce de puzzle n° 1 »). Il est prisonnier d'une plante carnivore. Récupérez-le, au printemps, à l'aide d'une attaque invincible, ou bien sous la forme d'une abeille. Le Jinjo violet est dans la ruche à la saison estivale. L'été est encore la saison idéale pour récupérer le Jinjo jaune. Il est caché dans les hautes herbes jaunies, à gauche de l'entrée. En automne, le Jinjo orange vous attend en haut d'un tas de feuilles, près du taureau. Le dernier Jinjo préfère apparemment la saison froide : il vous siffle depuis la hutte de Mumbo. C'est lui qui vous remettra la dernière pièce de puzzle du jeu.






Ça y est, vous avez terminé la plus grande partie de votre quête. Vous venez de récupérer les cent pièces de puzzle ainsi que vingt-quatre alvéoles... Mais tout n'est pas fini pour autant ! Vous allez maintenant devoir en découdre avec la reine de ces lieux... Gruntilda.

FIN ULTIMES ÉPREUVES

Vous pensiez en avoir fini... après avoir quitté le sol humide du bois Clic-Clac ? C'était mal connaître la sorcière et ses plans machiavéliques ! Vous devez encore l'affronter, dans deux épreuves d'une extrême originalité. Ce n'est qu'ensuite que vous pourrez pousser un « ouf » de soulagement... bien mérité.

Première étape : le quiz

En sortant du bois Clic-Clac, grimpez sur les deux feuilles, sur le côté droit. Il vous faudra 765 notes de musique pour ouvrir la porte. Sautez sur le pupitre illuminé. Gruntilda vous a préparé un plateau de jeu, avec plusieurs dizaines de questions à choix multiples. Si vous y répondez correctement, on vous rendra votre petite sœur... Mais, attention, la moindre erreur peut être fatale et vous finirez dans la lave ! Il existe cinq catégories de questions, plus ou moins difficiles. Le plateau est parsemé de morceaux de miel qui vous redonneront une petite santé. Organisez donc votre parcours en fonction d'eux. Les questions sur les niveaux du jeu sont certainement les plus faciles. Avec un peu d'attention, vous y répondrez sans problème. Par ailleurs, la sorcière, croyant vous piéger, vous posera des questions sur ses propres goûts vestimentaires, sur ses talents... C'est Brentilda, sa sœur, qui vous fournira les réponses adéquates. Vous la trouverez à divers endroits, dans le château.







Vous serez aussi amené à voir, ou à entendre, à nouveau des scènes marquantes du jeu. Là, encore, soyez attentif pour répondre correctement. Lorsque les réponses sont évidentes, profitez-en pour avancer sur la grille de jeu !
En fait, les challenges les plus ardus sont ceux qui vous proposent de vaincre à nouveau un boss en un temps limité, ou ceux qui vous éliminent en cas de réponse incorrecte. Essayez donc de collecter des Jokers pour les placer sur ces questions. Pour cela, prenez la première à gauche jusqu'au Joker, puis revenez sur vos pas. Bifurquez ensuite à droite, pour obtenir de nouveaux Jokers. Utilisez-les sur les cases ornées d'un crâne : ici, la moindre erreur vous serait fatale. Continuez votre chemin sur la grille en prenant encore à droite, vous tomberez sur un nouveau Joker. Et poursuivez en utilisant systématiquement vos Jokers sur les crânes ainsi que sur les cases « chronomètre ». Normalement, vous en aurez précisément assez pour arriver au bout du plateau... et pour récupérer votre sœur ! Vos retrouvailles avec elle marqueront la fin de ce périple. Mais ne vous leurrez pas : vous n'en avez pas fini pour autant !

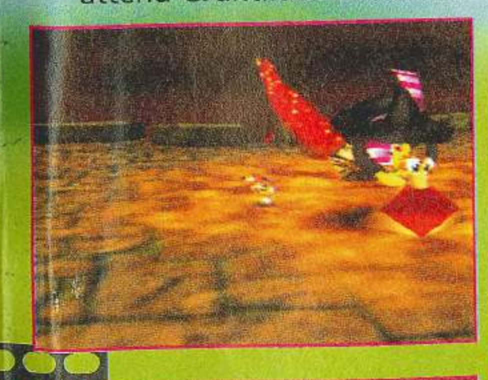




Le combat avec la sorcière !!!

En sortant de la grille de jeu, n'oubliez pas d'activer le chaudron magique, en haut des escaliers. Passez ensuite la porte aux 810 notes de musique et placez quelques morceaux de puzzle dans le tableau. Vous ferez la connaissance du chaudron fétiche de la sorcière, apparemment en mal d'affection. Vous arriverez sans mal à le convaincre de se ranger à vos côtés. Il vous propulsera alors sur le toit du château, où vous attend Gruntilda. Le combat peut donc commencer. Et il ne restera qu'un seul vainqueur... Mais, avant de livrer bataille, il peut être judicieux d'ouvrir les portes aux 828, 846 et 864 notes de musique. Elles vous rempliront respectivement, et au maximum, vos réserves d'œufs, de plumes rouges et de plumes dorées. Ce n'est pas négligeable, croyez-nous ! Si vous en avez les moyens, pensez aussi à ouvrir la porte aux 882 notes. Cela vous permettra de doubler votre énergie lors de l'ultime combat.
Maintenant, passons aux choses sérieuses... Placez-vous au centre de l'arène et laissez la sorcière foncer droit sur vous. Lorsqu'elle entamera sa descente, armée de son balai magique, déplacez-vous un peu sur le côté. Elle devrait renouveler sa charge (changez alors d'angle de caméra). Rééditez l'opération. Au bout de deux ou trois esquives, le balai s'enrayera. Profitez de cette occasion pour frapper la sorcière avec une attaque « coup-d'bec ». Après quatre coups, elle changera de méthode et vous enverra alors une boule de feu meurtrière. Évitez-la à l'aide de vos plumes d'invincibilité.
La sorcière vous jettera alors une salve de quatre boules de feu, depuis les créneaux de la tour. Vous les éviterez en vous plaquant contre les créneaux lorsqu'elle tire. Mettez-vous ensuite entre deux créneaux (ou montez sur l'un d'entre eux) et jetez quelques œufs, pendant la période d'accalmie. Touchée, elle recommencera à vous envoyer ses différents jets. Procédez de la même manière quatre fois de suite.















FIN

Votre compagnon, Bottles, va vous féliciter quelques instants, puis fera apparaître un tremplin. C'est le moment de déployer vos ailes ! La sorcière se mettra à planer doucement au-dessus du château, en jetant une boule de feu de temps à autre. Placez-vous le plus près possible d'elle, en attendant qu'elle se stabilise. Lancez alors une de vos attaques ailées. Répétez quatre fois l'opération. Votre ennemie va alors s'entourer d'un bouclier protecteur, et c'est à ce moment précis que vos amis, les Jinjos, vous viendront en aide ! Quatre statues à leur effigie apparaitront aux points cardinaux de la tour. Lorsque la sorcière lancera, sans relâche, des dizaines de boules de feu, vous avez le choix entre deux méthodes : vous pouvez tourner le dos à une statue et pondre quelques œufs, puis utiliser une plume d'invincibilité pour éviter la boule de Gruntilda. Ou bien encore, vous mettre face à une statue, vous dépêcher de lancer une salve d'œufs avant de déguerpir. La boule de feu ne devrait pas vous atteindre, ce qui vous permettra d'économiser vos plumes dorées.













Après avoir réveillé les Jinjos, une impressionnante statue prend place au centre de l'arène. Il s'agit du Jinjonator, une machine de guerre à la solde du bien. À sa base, vous apercevrez quatre fentes qui doivent être alimentées en œufs. La sorcière jette cinq boules de feu consécutivement, puis une boule verte, meurtrière. Évitez sa première salve en changeant continuellement d'emplacement, et, pour la sixième, utilisez une plume d'invincibilité. Profitez alors du court instant de repos qui vous est offert pour jeter des œufs sur la statue... Patience, la victoire sur Gruntilda est imminente !





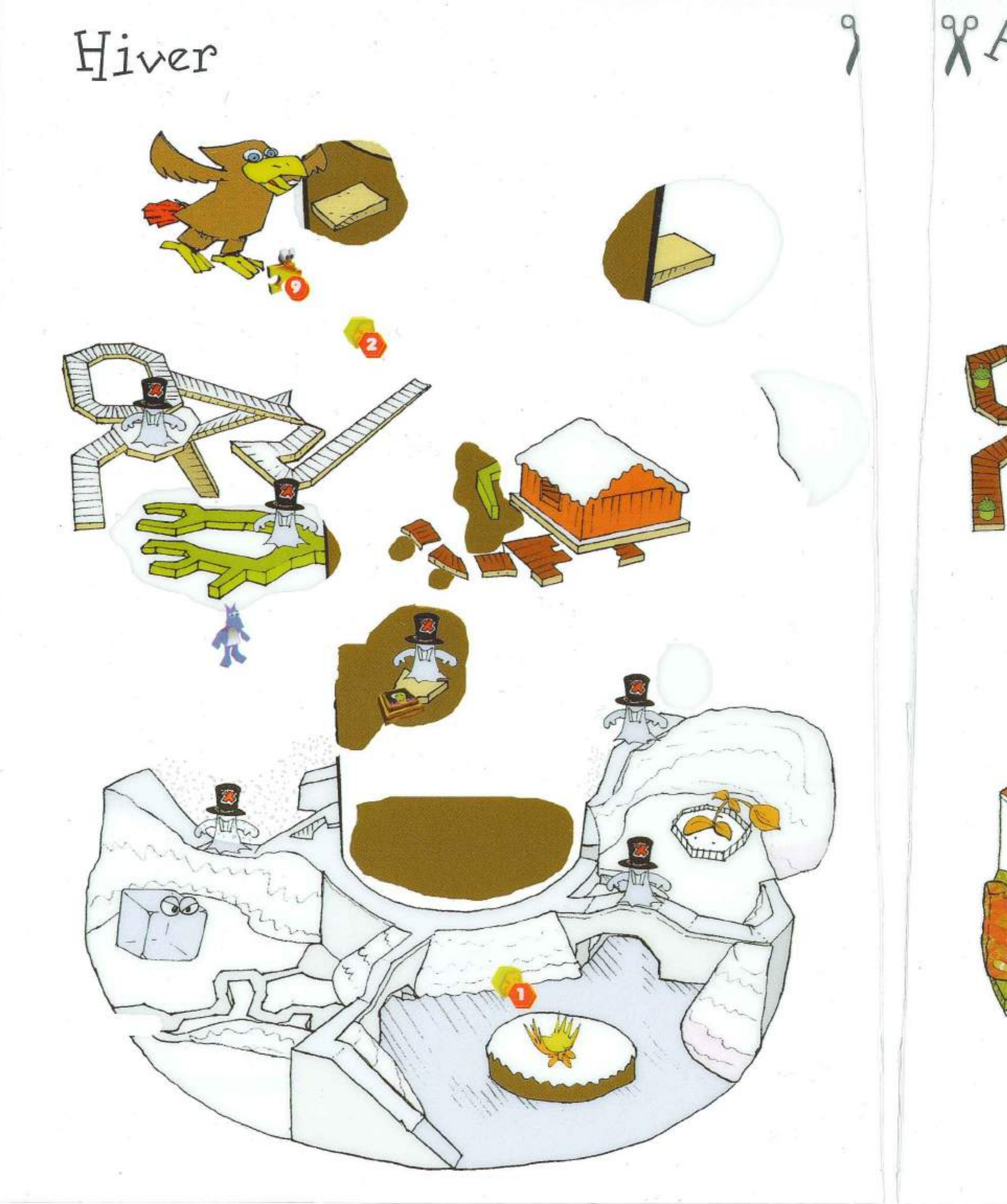
LE FINAL !!!

Après avoir battu la sorcière, vous pourrez assister au traditionnel générique de fin. Ce dernier est à la hauteur du jeu : magistral ! Nous n'avons pas pu résister à vous en publier quelques extraits... Précisons que la fin sera plus longue si vous avez découvert toutes les pièces de puzzle du jeu. Dans ce cas-là, Mumbo viendra faire un petit aparté : il vous montrera trois secrets, apparemment oubliés.
Encore bravo, grâce à vous, nos héros ont gagné !

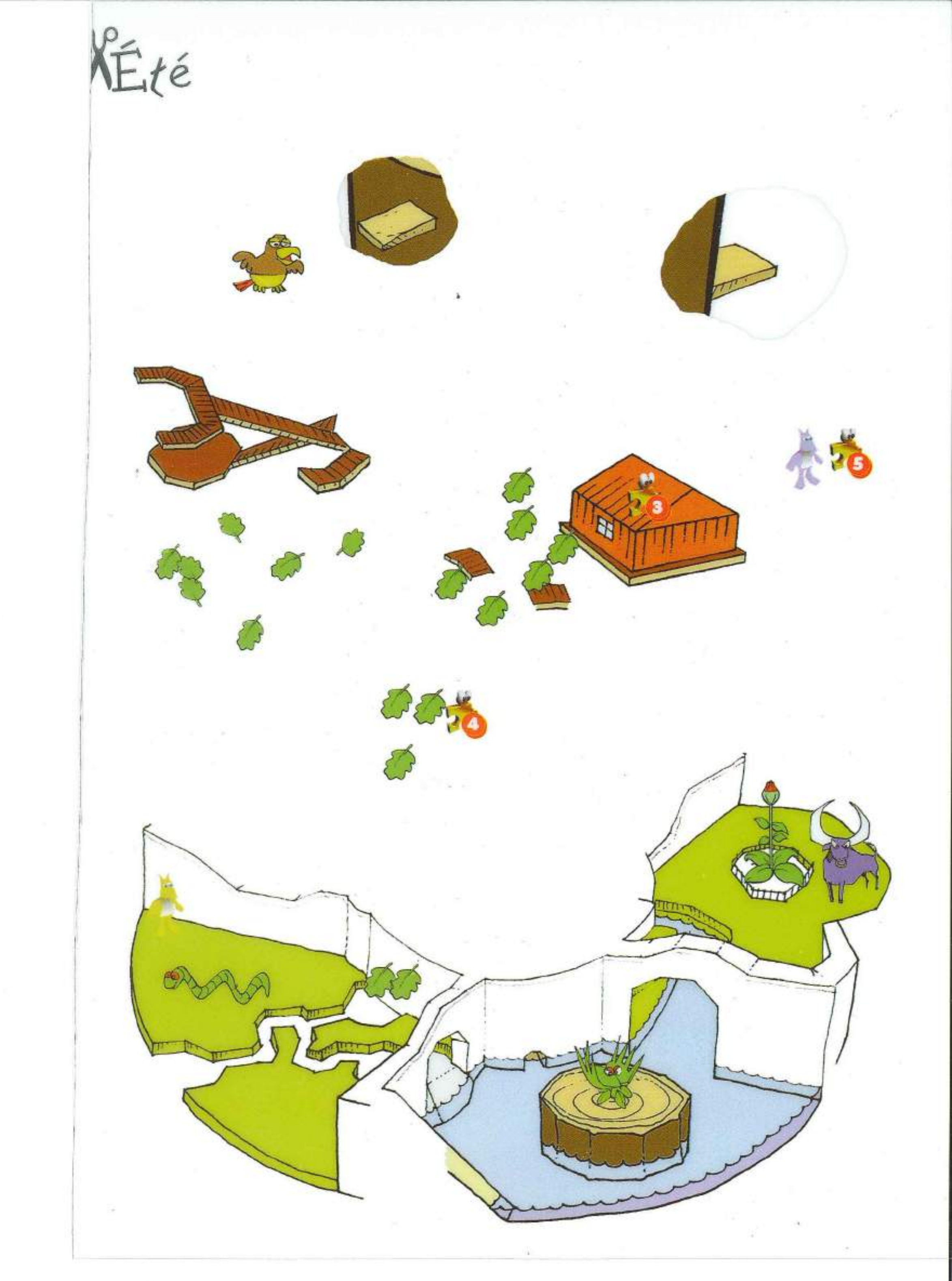





Buck Bumble
IL ARRIVE DARE-DARE !
un shoot totalement BZzzzzz !
NINTENDO64
ARGONAUT
Ubi Soft
HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23 Frs/min)
www.ubisoft.fr
NINTENDO ®, NINTENDO 64, et N are trademarks of NINTENDO CO., LTD © 1998 Argonaut Software Ltd. Tous droits réservés. Édité par Ubi Soft Entertainment.


Hiver


Automne


Été